7

IL CASTELLO DELLA MORTE



DEVER - CHALK

lupo solitario

librogame®

A tutti i Lupi Solitari . . .
che la loro Resistenza non scenda mai a zero!

Prima ristampa, dicembre 1988
Seconda ristampa, settembre 1989
Terza ristampa, settembre 1990

ISBN 88-7068-159-9
Titolo originale: «Lone Wolf-Castle Death».
Prima edizione: Arrow Books Ltd., Londra, 1986.

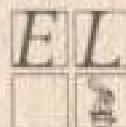
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

IL CASTELLO DELLA MORTE

DEVER - CHALK

tradotto da Alessandra Dugan





Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628 Fax 772214

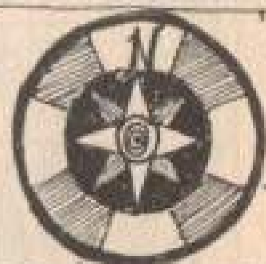
MARGRAVIATO DI DESSI

TERRE INFUOCATE
BISUTAN
ISOLE KHORDALM
COLLINE BAVARI
BAIA DEGLI SQUALI
LANAPO
KAKUSH
PASSO JAKAI
PASSO NIKESA
NIKESA
PIANORO DI KAKUSH
STRADA DI MABOURN
BAVARI
GOLOGO
MONTI KULUN
HERDOS
DESSI
PASSO DI GORGORON
F. BOARI
ELZIAN
PALUDE DEI SERPENTI
COLOCANA
TRONO DEL CIELO
LON
LIO
BAIA DI LON
FORESTA DI BOARI
PALUDI DI BITA
ISOLA DEL TESCHIO

 ANURA
 MONTAGNE
FORESTA
 SERTO
PALUDE
 LLINE
OASI

DISTANZA IN KM

0 40 80 120 160



REGISTRO DI GUERRA

ARTI RAMASTAN NOTE

1
2
3
4 Quarta Arte a scelta se hai portato a termine un'avventura Ramastan

CERCHI DI SAPIENZA			PUNTI PREMIO		
CERCHIO DEL FUOCO	COMB. +1	RES. +2	CERCHIO DEL SOLE	COMB. +1	RES. +3
CERCHIO DELLA LUCE	COMB. 0	RES. +3	CERCHIO DELLO SPIRITO	COMB. +3	RES. +3

ZAINO (massimo 8 oggetti)	PASTI
1	
2	
3	
4	– 3 RES se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare
5	BORSA (massimo 50 Corone)
6	
7	
8	

COMB. = COMBATTIVITÀ RES = RESISTENZA

(OGGETTI SPECIALI E ARMAMENTO ALLE PAGINE SEGUENTI)

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	Non si può superare il punteggio iniziale 0 = morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA RESISTENZA

LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO

GRADO RAMASTAN



OGGETTI SPECIALI

DESCRIZIONE	IMPIEGO

ARMAMENTO

ARMI (massimo 2)
1
2
Se hai l'Arte della Guerra in una di queste armi + 3 punti Comb. Se combatti senza armi – 4 punti Comb.

ARTE DELLA GUERRA

PUGNALE		LANCIA	
MAZZA		DAGA	
MARTELLO		ARCO	
ASCIA		SPADA	
ASTA		SPADONE	

FARETRA & FRECCE

Faretra	Numero delle frecce
SI/NO	



uesto diploma attesta che

è un Maestro delle Arti Ramastan



INDIETRO NEL TEMPO . . .

Tu sei il Maestro Superiore Lupo Solitario, l'ultimo dei nobili cavalieri Ramas del regno di Sommerlund e unico superstite del massacro che li ha annientati durante un'aspra guerra contro i tuoi eterni nemici: i Signori delle Tenebre del regno di Helgedad.

Molti secoli sono passati da quando il primo Grande Maestro Aquila del Sole fondò l'ordine Ramas. Aiutato dai maghi di Dessi portò a termine una pericolosa impresa, che gli permise di trovare sette cristalli conosciuti come le Pietre della Sapienza di Nyxator. Una volta venuto in possesso di queste preziose pietre la sua saggezza e la sua potenza raggiunsero il culmine, ed egli volle che tutte le sue conoscenze venissero tramandate alle future generazioni di cavalieri. Decise così di scrivere i segreti dei suoi poteri in un grosso volume, chiamato *Il Libro del Ramastan*. Tu hai ritrovato questo inestimabile tesoro che era andato perduto, e hai giurato a te stesso che avresti riportato l'ordine dei cavalieri Ramas all'antico splendore per assicurare al tuo paese un futuro di pace. Purtroppo, anche se hai studiato con impegno e fervore, sei stato in grado di imparare solo tre delle dieci Arti Ramastan. Per mantenere la promessa fatta a te stesso devi portare a termine la ricerca che Aquila del Sole riuscì a completare più di mille anni or sono. Se ci riuscirai, acquisirai anche tu i segreti del potere e della saggezza Ramastan, custoditi nelle formazioni cristalline delle Pietre della Sapienza.

Gran parte degli scritti di Aquila del Sole si sono deteriorati col passare degli anni, ed è rimasto ben poco che ti possa servire per ritrovare le sette Pietre della Sapienza di Nyxator. Guidato dalle poche parole che sei riuscito a decifrare, hai intrapreso un lungo viaggio che ti ha portato a Tekaro, una città della tormentata regione della Slovia completamente distrutta dalla guerra civile. Proprio là, nascosta nelle profondità di una cripta della cattedrale, hai trovato la prima delle sette pietre, la Pietra della Sapienza di Varetta. E quando, esultante, l'hai stretta fra le mani, nel tuo essere si è infuso tutto il suo potere e nella tua mente si è formato lentamente il nome del luogo dove si cela la seconda pietra: Herdos.

La cittadina di Herdos sorge sulle sponde del lago Khor, fra i monti Xulun nella regione di Dessi. Proprio in questi luoghi, moltissimi anni or sono i Maghi Anziani, che governano quel territorio, aiutarono Aquila del Sole nella sua ricerca. Ora la storia si ripete, e ancora una volta un guerriero avrà bisogno del loro aiuto.

«Il destino ti ha portato da noi, Lupo Solitario» ti dice solennemente Rimoah, portavoce del Consiglio dei Maghi Anziani, quando ti ritrovi al loro cospetto nella Torre della Verità di Elzian, «ed il nostro destino è legato alla tua ricerca».

La sua voce chiara risuona tra le pareti cilindriche della grande sala, e gli anziani che ti circondano, coperti da lunghe tonache bianche, rispondono a una sola voce: «È così!»

Rimoah ti conduce verso una pedana circolare, sospesa su un profondo pozzo che si apre nel pavimento di marmo verde. Facendo molta attenzione si inginocchia e tocca la superficie di metallo liquido con la sua mano guantata. Subito il metallo scintillante è percorso da una rapida corrente, e sulla superficie lucida come uno specchio comincia a prender forma una strana immagine. Riesci a distinguere le nere mura di cinta di una fortezza che si erge su un isolotto roccioso. Le ombre violacee del tetro maniero si riflettono nelle acque scure di un lago illuminato dalla debole luce lunare.

«Questo è Kazan-Oud. La Pietra della Sapienza di Herdos si cela in una delle tetre sale di questo castello. Noi ti condurremo fin là, Lupo Solitario, ma dovrai entrare da solo; i nostri poteri nulla possono contro le forze che regnano in quel terribile posto. Molti anni sono trascorsi da quando Aquila del Sole giunse in queste terre, e una forza diabolica si è impossessata di Kazan-Oud. Noi non siamo riusciti ad annientare i suoi poteri, ma almeno ci siamo adoperati a contenerli entro i limiti dell'isola. Alcuni dei più valorosi guerrieri delle terre del Magnamund hanno provato, su nostro ordine, a debellare i poteri di Kazan-Oud, ma tutti sono morti. Ora il destino ci porta un Maestro Superiore Ramas e i nostri cuori gioiscono: se tu porterai a termine la tua impresa ci libererai dall'incubo di Kazan-Oud».

Un brusio di voci di speranza si leva dal Consiglio degli Anziani quando affermi di volerti recare a Kazan-Oud. Ti accompagnano tutti fuori dalla

sala e ti aiutano ad equipaggiarti, quando ti viene in mente di chiedere il significato delle parole Kazan-Oud. Di colpo un silenzio di tomba scende sull'assemblea, e tutti rivolgono lo sguardo a Rimoah.

«Nel linguaggio di Sommerlund» risponde con voce sommessa, «significa "Castello della Morte"».

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua missione devi tenere sempre aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Siccome con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante il tuo apprendistato come Ramas hai sviluppato delle doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di iniziare la missione devi controllare il tuo livello di preparazione. Per far questo vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta la matita a caso sulla pagina.

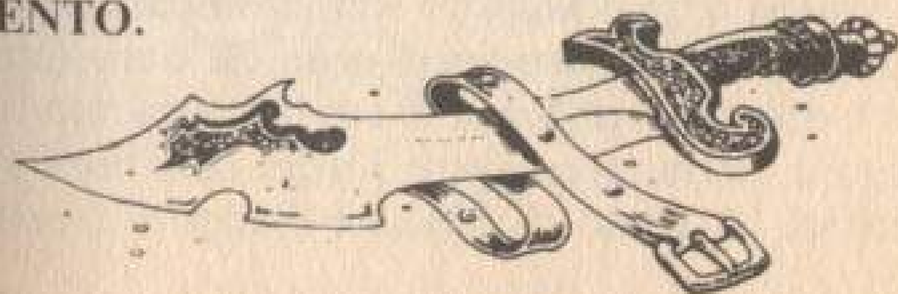
Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 10 e scrivi il totale nella casella «Combattività» del Registro di Guerra (per es., se esce il 4 dalla Tabella del Destino, scrivi 14 nella casella «Combattività»). Quando affronti un nemico dovrai misurare la tua Combattività con la sua. Un punteggio alto in questa casella è perciò molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza.

Aggiungi 20 a questo numero e scrivi il totale nella casella «Resistenza» del Registro di Guerra (se esce il 6 dalla Tabella del Destino, hai 26 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a zero sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati durante il gioco, ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo qualche altra avventura di Lupo Solitario, puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e di Resistenza. Conservi inoltre le Armi e gli Oggetti Speciali che avevi alla fine del tuo ultimo viaggio. Annota tutto sul nuovo Registro di Guerra, ricordando che puoi avere al massimo 2 Armi, e 8 oggetti nello Zaino.
Puoi aggiungere di tua scelta un'Arte Ramastan in più sul nuovo Registro di Guerra per ogni avventura di Lupo Solitario (libri 6-12) che hai portato a termine con successo.
Puoi passare ora alla sezione EQUIPAGGIAMENTO.



LE ARTI RAMASTAN

Durante il tuo addestramento come Cavaliere Ramas, e nel corso dell'avventura che ti ha portato al ritrovamento del *Libro del Ramastan*, ti sei perfezionato in tutte le dieci tecniche di combattimento che vanno sotto il nome di Arti Ramas.

Ora, dopo aver studiato il *Libro del Ramastan*, hai raggiunto il grado di Maestro Superiore, cioè hai imparato tre delle Arti Ramastan elencate qui sotto: ora devi decidere quali sono. Siccome dovrai impiegarle tutte nel corso del tuo pericoloso viaggio, sceglile con molta cura. L'uso corretto di queste tecniche al momento giusto può salvarti la vita.

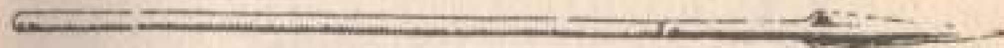
Le discipline Ramastan sono divise in quattro gruppi, chiamati «Cerchi di Sapienza», ognuno dei quali è governato da una speciale scuola di addestramento. Perfezionando tutte le Arti Ramastan di un particolare Cerchio di Sapienza, puoi aumentare i tuoi punti di Combattività e Resistenza. (Per maggiori dettagli, vedi più avanti la sezione *Cerchi di Sapienza del Ramastan*.)

Quando hai scelto le tue tre Arti, scrivile nella tabella «Arti Ramastan» del Registro di Guerra.

Arte della Guerra
Con quest'Arte il Maestro Ramas impara ad usare alla perfezione vari tipi di armi. Se ti capiterà di combattere con un'arma di cui hai imparato tutti i segreti, potrai aggiungere 3 punti alla tua Combattività. Il grado di Maestro Superiore, con il quale inizi le avventure Ramastan, significa che ti sei perfezionato nell'uso di tre delle armi elencate qui sotto:



PUGNALE



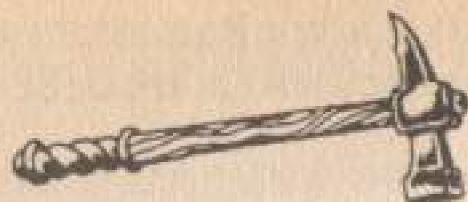
LANCIA



MAZZA



DAGA



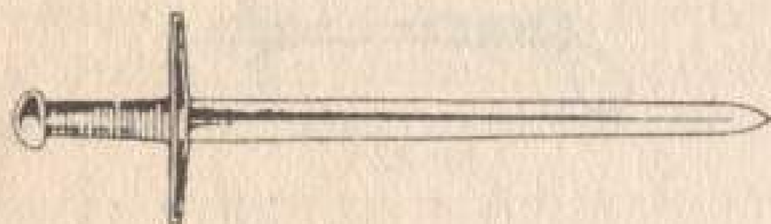
MARTELLO



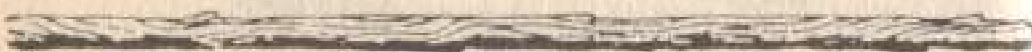
ARCO



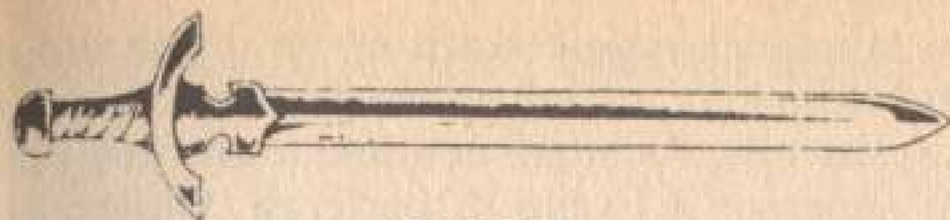
ASCIA



SPADA



ASTA



SPADONE

Il fatto che tu sia perfezionato nell'uso di tre armi non significa che tu le possegga fin dall'inizio della tua avventura. Avrai comunque la possibilità di procurartene durante il viaggio, o le troverai per caso. Per ogni avventura Ramastan che hai portato a termine puoi aggiungere un'arma alla tua lista.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Arte della Guerra: + 3 punti di Combattività* e segna le armi che hai scelto nella tabella «Arte della Guerra» sul Registro di Guerra. Non puoi portare con te più di due armi.

Controllo Animale

Quest'Arte Ramastan rende il Maestro Ramas capace di comunicare con molti animali e di capire le loro intenzioni. Inoltre, dà la possibilità di avvantaggiarsi quando si combatte in sella.

Se scegli quest'Arte, scrivi sul Registro di Guerra: *Controllo Animale.*

Medicina

Chi possiede quest'Arte può recuperare i punti di Resistenza persi in combattimento: potrai aggiungere 1 punto di Resistenza ogni volta che superi

una tappa del viaggio senza essere impegnato ir combattimento, ma solo se hai già perso dei punt di Resistenza. Ricordati comunque che non puo mai superare il livello di partenza. Oltre a ci quest'Arte rende un Maestro Ramas capace di cu rare malattie, cecità e ferite sia agli altri che a s stesso. Usando la conoscenza che gli viene da que st'Arte, il Maestro Ramas riconoscerà le proprie tà di qualsiasi erba, radice o pozione che trover durante le sue avventure.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Medicina: + 1 punto d Resistenza per ogni paragrafo superato senz combattere.*

Sparizione
Questa tecnica permette al Ramas di adattarsi al l'ambiente circostante, anche nei terreni più sco perti. Egli sarà capace di mascherare persin l'odore e il calore del suo corpo, e di imitare all perfezione i dialetti e i modi di fare di ogni citt che visiterà.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Sparizione* sul Registr di Guerra.

Fiuto
Questa tecnica permette al Ramas di non morir di fame in un ambiente selvaggio. Sarà sempre i grado di procurarsi del cibo, tranne che in zon brulle e nel deserto. Darà inoltre al suo possessor la capacità di spostarsi con grande velocità e de strezza, e non gli farà perdere punti di Combatti vità a causa di qualche attacco a sorpresa o d qualche imboscata.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Fiuto* sul Registro di Guerra.

Interpretazione
Oltre ad essere in grado di scegliere il percorso giusto anche in un territorio selvaggio, quest'Arte rende il Ramas capace di leggere e capire le lingue straniere, di decifrare simboli, impronte e tracce, anche se sono state cancellate, e di scoprire molte trappole. Inoltre gli garantisce la capacità di riconoscere sempre intuitivamente la posizione del Nord.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Interpretazione* sul Registro di Guerra.

Raggio psichico
Con questa tecnica il Ramas può attaccare il nemico con la forza della mente. Può essere usata insieme alle normali armi e aggiunge 4 punti alla tua Combattività.

È una tecnica molto potente, ma anche molto costosa: per ogni scontro del combattimento in cui usi il Raggio psichico, devi sottrarre 2 punti dalla tua Resistenza. La forma più debole del Raggio psichico, chiamata Psicolaser, può essere usata contro il nemico senza perdere punti di Resistenza, ma aggiunge solo 2 punti alla tua Combattività. Il Raggio psichico non può essere usato se la tua Resistenza scende sotto i 7 punti, e inoltre non tutte le creature che incontrerai possono essere colpite: ti verrà detto di volta in volta se la creatura è immune al Raggio.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Raggio psichico: + punti di Combattività ma - 2 punti di Resistenz per ogni scontro del combattimento: Psicolase + 2 punti di Combattività.*

Scudo psichico
Molti degli esseri malvagi che incontri posson attaccarti con la forza della loro mente. Lo Scud psichico impedisce che tu perda punti di Resi stenza se sei sottoposto a questa forma di attacc e aumenta molto la tua difesa contro l'ipnosi.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Scudo psichico: nessu na perdita se attaccato da forze mentali.*

Difesa
L'uso di questa tecnica ti permette di sopporta punte estreme di caldo e di freddo senza perder punti di Resistenza, e di spostare piccoli ogget con la sola capacità di concentrazione.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Difesa* sul Registro d Guerra.

Divinazione
Questa tecnica avverte il Ramas di un pericol imminente e gli permette di scoprire un nemic invisibile o nascosto. Inoltre gli fa scoprire la ver natura di uno sconosciuto, o di un oggetto stran incontrato nel corso dell'avventura. La Divina zione ti permette di comunicare telepaticament con un'altra persona e di capire se una creatura dotata di capacità psichiche.

Se scegli quest'Arte, scrivi *Divinazione* sul Registro di Guerra.

Se porti a termine con successo quest'avventura potrai aggiungere un'altra Arte Ramastan di tua scelta sul *Registro di Guerra*. Questa Arte in più, insieme a quelle che hai già e agli Oggetti Speciali che avrai acquisito, potrà essere impiegata nella prossima avventura di Lupo Solitario, *La Giungla degli Orrori.*

EQUIPAGGIAMENTO

Prima di intraprendere il viaggio alla ricerca della Pietra della Sapienza di Herdos, i Maghi Anziani ti danno una mappa delle loro terre (la trovi all'inizio del libro), e inoltre una borsa di monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono dentro, scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 10 al numero uscito. Segna il totale nella casella «Borsa» del Registro di Guerra, aggiungendo eventualmente le Corone che ti sono rimaste da un'altra avventura portata a termine. Puoi portare con te al massimo 50 Corone, ma puoi lasciare quelle che avanzano nel tuo monastero, dove saranno al sicuro.

Inoltre puoi prendere cinque degli oggetti di questa lista, aggiungendovi, se è necessario, qualsiasi altro oggetto di cui tu sia già in possesso. Ricordati però che non puoi portare più di due Armi, e più di otto oggetti nello Zaino.

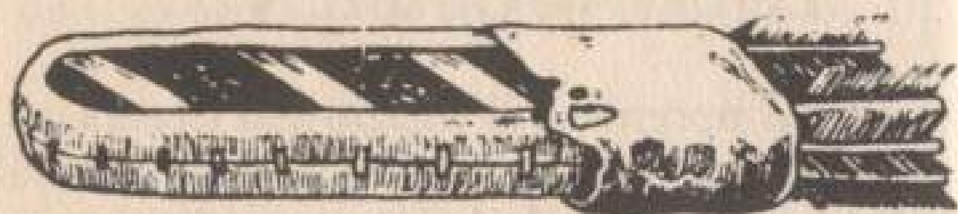
SPADA ("Armi")

POZIONE DI VIGORILLA ("Zaino"). Questa pozione ti fa recuperare 4 punti di Resistenza persi in combattimento. Ce n'è solo una dose.



ARCO ("Armi")

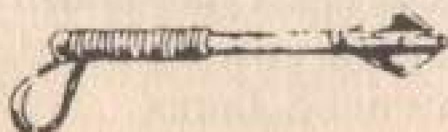
FARETRA ("Faretra e frecce"). Contiene sei frecce: ricordati di cancellarle una volta usate.



3 RAZIONI ALIMENTARI ("Pasti"). Ognuna di esse vale per un Pasto e occupa un posto nello Zaino.



MAZZA ("Armi")



3 SEMI DI FUOCO ("Oggetti Speciali"). Se lanciati contro una superficie dura esplodono e bruciano.

CORDA ("Zaino")



PUGNALE ("Armi")



LANTERNA ("Zaino")

Quando hai deciso quali sono gli oggetti che prendi, segnali sul Registro di Guerra nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e Resistenza.

Come portare l'equipaggiamento

Ora che sei equipaggiato, questa lista ti spiega come portare i vari oggetti. Non occorre segnare niente sul Registro, eventualmente potrai tornare a questa lista durante l'avventura.

SPADA: in mano
POZIONE DI VIGORILLA: nello Zaino
ARCO: in mano
FARETRA: appesa in spalla
RAZIONI ALIMENTARI: nello Zaino
MAZZA: in mano
SEMI DI FUOCO: in tasca
CORDA: nello Zaino
PUGNALE: in mano
LANTERNA: nello Zaino

Quanto puoi portare?

Armi: il massimo numero di Armi che puoi po tare è 2.

Zaino: non è molto grande, quindi può contene al massimo 8 oggetti, compresi i Pasti.

Oggetti Speciali: questi non devono stare nell Zaino. Quando ne troverai uno, ti verrà dett come portarlo.

Corone d'Oro: queste stanno sempre nella Bors Il numero massimo è 50.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto cont come un oggetto.

Tutti gli oggetti che puoi trovare e usare nel tu viaggio, e che devi segnare sul Registro di Guerr nel testo li troverai scritti con l'iniziale maiuscol (per es.: Pugnale Dorato, Pendente Magico...). S non viene detto esplicitamente che si tratta di u Oggetto Speciale, mettilo nello Zaino.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: le Armi ti aiutano in battaglia. Se tra le Arti Ramastan hai scelto l'Arte della Guerra con l'arma che stai usando, aggiungi 3 punti alla tua Combattività. Se entri in battaglia senza Armi, togli 4 punti dalla tua Combattività e combatti a mani nude. Se trovi un'Arma durante il tuo viaggio, puoi prenderla e usarla (ricorda che puoi portare al massimo due Armi).

Arco e Frecce: durante la tua avventura avrai molte occasioni di usare Arco e Frecce. Se scegli quest'arma, e possiedi almeno una Freccia, puoi usarla solo quando ti viene permesso di farlo. L'Arco è un'arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico anche a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in un combattimento a corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una spada o una mazza.

Per poter fare uso di un Arco devi possedere una Faretra e almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le Frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più usare l'Arco, ma durante il corso dell'avventura potrai avere occasione di recuperarne qualcuna.

Se possiedi l'Arte della Guerra con l'Arco, potrai aggiungere 3 ad ogni numero estratto dalla Tabella del Destino quando dovrai usare l'Arco. Se entri in battaglia armato solo di un Arco, devi toglie-

re 4 punti dalla tua Combattività e combattere mani nude.

Zaino: durante il tuo viaggio troverai diversi og getti utili che forse vorrai tenere (ricorda che nell Zaino puoi portare al massimo 8 oggetti).
Puoi cambiare i tuoi oggetti o eliminarli, ma no quando sei impegnato in combattimento.

Oggetti Speciali: questi non vanno tenuti nell Zaino. Quando trovi un Oggetto Speciale ti ver detto come portarlo. Se hai già portato a termin qualche altra avventura di Lupo Solitario, pu già possedere qualche Oggetto Speciale.

Corone d'Oro: la moneta corrente nella Region di Dessi è la Corona, una piccola moneta d'or Molti dei nemici che incontrerai avranno dell Corone d'Oro, con sé o nascoste da qualche part Ogni volta che uccidi un nemico puoi prendere l sue Corone e metterle nella Borsa (comunque no più di 50).

Cibo: dovrai mangiare regolarmente durante viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene o dinato di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Re sistenza. Ma se tra le Arti Ramastan hai scelto Fiuto, non sarà necessario cancellare un Past dalla casella del Registro di Guerra.

Pozione di Vigorilla: questa può ridarti 4 punti Resistenza se la bevi dopo un combattimento. C n'è solo una dose. Se trovi altre Pozioni magich durante il viaggio ti verrà detto che effetto hann

Tutte le Pozioni verranno contate come Oggetti dello Zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà di dover combattere con dei nemici. Il punteggio di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario è di uccidere il nemico: questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio del combattimento i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del Diario di Combattimento nel tuo Registro.
Il combattimento si svolgerà così:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Ramastan ed eventualmente ai tuoi Oggetti Speciali.

2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico dalla somma ottenuta. Questo è il Rapporto di Forza, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

Esempio
Lupo Solitario (Combattività 15) è attaccato da un Predatore della Notte (Combattività 22). Non può evitare il combattimento e deve aspettare l'attacco del nemico. Lupo Solitario possiede l'Arte Ramastan del Raggio psichico,

da cui il Predatore non è immune, così Lup
Solitario può aggiungere 4 punti alla sua Com
battività, portandola a 19.
Sottraendo dal tuo punteggio quello del Preda
tore della Notte si ottiene un Rapporto di For
za di –3 (19 – 22 = –3).

Segna –3 nella casella «Rapporto di Forza» de
Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del De
stino con il solito sistema.

4. Vai alla tabella «Risultati di Combattimento
in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnat
i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo
fai l'incrocio con il numero estratto dalla Ta
bella del Destino (i numeri del Destino son
segnati ai lati della tabella). Così trovi i pun
di Resistenza persi sia da Lupo Solitario ch
dal suo nemico durante questo scontro («N
indica i punti persi dal nemico, «LS» quel
persi da Lupo Solitario).

Esempio
Abbiamo detto che il rapporto di Forza è –3
Se dalla Tabella del Destino esce un 6, il risul
tato di questo combattimento è: «LS» perde 3
punti di Resistenza, più altri due per aver usa
to il Raggio psichico.
«N» perde 6 punti di Resistenza.

5. Nelle caselle «Resistenza» del Diario di Com
battimento segna i nuovi punteggi dei du
combattenti.

6. Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di fuggire, devi continuare a combattere, e cioè

7. Riprendi dal n. 3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Lupo Solitario arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muore Lupo Solitario l'avventura è finita. Se muore il nemico, Lupo Solitario continua, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento
In certi casi può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire calcola il punteggio ottenuto fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Lupo Solitario: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.



L'ADDESTRAMENTO RAMASTAN

Questa tabella ti dice i gradi e i titoli che un Mae
stro Ramas raggiunge man mano che procede ne
l'addestramento. Ogni volta che porti a termin
con successo un'avventura di Lupo Solitario, au
menta il numero di Arti in cui sei esperto, fino a
arrivare al massimo grado cui può aspirare u
Guerriero Ramas: al titolo di Grande Maestr
Ramas.

Numero delle Arti in cui sei esperto	**Grado e titolo Ramastan**
1	Maestro Ramas
2	Maestro Anziano
3	Maestro Superiore **(le avventure Ramastan cominciano da questo grado)**
4	Primate
5	Precettore
6	Precettore Superiore
7	Consigliere
8	Illuminato
9	Arcimaestro
10	Grande Maestro Ramas

CERCHI DI SAPIENZA DEL RAMASTAN

Negli anni precedenti al massacro i Maestri Ramas di Sommerlund si sono dedicati con profonda devozione allo studio delle discipline Ramastan. Queste Arti sono state divise in quattro scuole di addestramento, chiamate «Cerchi di Sapienza». Approfondendo lo studio di tutte le Arti di un Cerchio di Sapienza, i Maestri Ramas hanno sviluppato le loro doti di potenza guerriera (Combattività) e di forza fisica e mentale (Resistenza), fino a raggiungere un livello superiore a qualsiasi altro guerriero mortale.

Questi sono i quattro Cerchi di Sapienza e le discipline necessarie a completarli.

Cerchio di Sapienza Ramastan	**Arti Ramastan necessarie per completarlo**
CERCHIO DEL FUOCO	Guerra & Fiuto
CERCHIO DELLA LUCE	Controllo Animale & Medicina
CERCHIO DEL SOLE	Sparizione, Fiuto & Interpretazione
CERCHIO DELLO SPIRITO	Raggio psichico, Scudo psichico, Difesa & Divinazione

Se completi un Cerchio, potrai aggiungere al tu punteggio dei punti in più, come mostra la tabell seguente:

Punti-Premio

	Combattività	**Resistenz**
CERCHIO DEL FUOCO	+1	+2
CERCHIO DELLA LUCE	0	+3
CERCHIO DEL SOLE	+1	+3
CERCHIO DELLO SPIRITO	+3	+3

Tutti i punti-premio che acquisisci completand un Cerchio di Sapienza vanno aggiunti ai tu punteggi di Combattività e Resistenza.

PERFEZIONAMENTO DELLE DISCIPLINE

Man mano che salirai di grado, durante il tuo addestramento Ramastan, potrai migliorare i poteri delle tue Arti. Se hai raggiunto il grado di Primate, ora godrai dei perfezionamenti nelle seguenti Arti Ramastan:

Controllo Animale
Un Primate che possiede quest'Arte è in grado di bloccare un animale che lo sta per attaccare, bloccandogli l'olfatto e il gusto. La possibilità di successo dipende dalla grandezza e dalla ferocia dell'animale.

Medicina
Un Primate con quest'Arte possiede la capacità di ritardare gli effetti dei veleni, anche se non di neutralizzare i loro poteri. Così riuscirà ad avere più tempo per trovare un antidoto.

Fiuto
Un Primate che possiede quest'Arte è molto più agile del normale ed è in grado di arrampicarsi e di saltare molto in alto senza l'aiuto di corde o di altri oggetti.

Raggio psichico
Un Primate che possiede quest'Arte, concentrando il suo potere mentale su un oggetto, è in grado di farlo vibrare fino a romperlo.

Difesa
Un Primate che possiede quest'Arte Ramastan re siste molto più a lungo agli effetti nocivi dei fum o dei gas tossici.

La natura dei successivi perfezionamenti di ogn Arte Ramastan sarà spiegata nel paragrafo *Perfe zionamento delle Discipline* dei prossimi libri d Lupo Solitario.

LA SAGGEZZA RAMAS

Stai per intraprendere una missione molto impor ante per la pace e la sicurezza del tuo paese. Esa mina attentamente la mappa all'inizio del libro per renderti conto del territorio in cui dovrai ope are, ed eventualmente prendi qualche appunto durante il viaggio: potrà esserti d'aiuto in seguito.

roverai molte cose che ti saranno d'aiuto. Alcu i Oggetti Speciali ti serviranno anche nelle pros ime avventure di Lupo Solitario, altri invece po rebbero essere falsi indizi per portarti fuori stra la, quindi scegli con cura le cose da tenere.

cegliendo attentamente le Arti Ramastan, e fa endo ricorso a tutto il tuo coraggio e a un pizzico li fortuna, dovresti riuscire a compiere la tua mis ione anche se il punteggio iniziale di Combattivi à e Resistenza è molto basso; non è necessario ver completato con successo le altre avventure di upo Solitario, per portare a termine l'impresa.

Buona fortuna!

1

Passi le ore che mancano alla partenza da Elzian controllando e ricontrollando l'equipaggiamento e le provviste. Ma per quanto ti sforzi di concentrarti sui preparativi, nella tua mente continua a tornare la tetra immagine di Kazan-Oud, identica a come ti era apparsa la sera prima nel pozzo della sala del consiglio; quell'orrendo maniero potrebbe diventare il luogo del tuo ultimo sonno, e un brivido di terrore ti gela il sangue nelle vene. Ma questo pensiero di morte è subito allontanato dall'irresistibile desiderio di trovare la Pietra della Sapienza di Herdos.

Poco prima dell'alba qualcuno bussa alla porta della tua stanza: è Rimoah. È giunto il momento di iniziare la missione. Rimoah ti conduce attraverso sale e corridoi fino a una terrazza sul tetto del Tempio della Verità, circondata da alte torri svettanti. Qui c'è un giovane che ti saluta: è alto, con la pelle scura, ha una lunga treccia di capelli biondissimi, occhi felini, e indossa la tunica dorata e scarlatta dei Vakeros, una setta di maghi-guerrieri di Dessi. "Salve, Paido!" gli si rivolge Rimoah.

"Salute a te, Lord Rimoah" risponde quello "siamo pronti a salpare!"

Il primo raggio di sole scintilla sulla carena di una stupenda nave volante, ormeggiata a mezz'aria sopra il tetto. Già l'aria risuona del frastuono dei potenti motori dell'imbarcazione: ringrazi e saluti Rimoah, e segui Paido sulla scaletta d'imbarco. Una volta saliti a bordo la nave si alza nel cielo, e

Rimoah e la Torre della Verità scompaiono a poco a poco nella chiara luce dell'alba. Ti affacci al parapetto e ammiri estasiato il panorama che la nave dalle ali di pipistrello sta sorvolando: stai passando sopra il cerchio d'acqua del Canale di Elzian, e presto sarai sopra la giungla della regione centrale di Dessi. Mentre sotto di te vedi aprirsi il profondo abisso di Gorgoron, che incide la verde distesa della foresta come un'orrenda ferita, Paido si avvicina e ti racconta molte cose sulla popolazione di queste terre inesplorate e sulla loro storia. Vieni così a sapere che i Maghi Anziani sono i superstiti di una potente stirpe, che governava le regioni centrali del Magnamund molte migliaia di anni or sono. Erano saggi e potenti, e il loro regno era prosperato felicemente fino al giorno in cui venne decimato da una terribile pestilenza che contaminò il mondo intero. Coloro che riuscirono a sopravvivere cercarono rifugio nella regione di Dessi e ancora vivono qui, tra le montagne e la giungla. I Vakeros sono soldati indigeni di Dessi a cui i Maghi Anziani hanno insegnato le arti della magia in battaglia, perché li aiutino a difendere i confini settentrionali dalle invasioni dei temibili e battaglieri Vassaki.

Quando racconti a Paido che in passato anche tu hai combattuto contro quei guerrieri del deserto, vedi un'ombra di tristezza passare nel suo sguardo. "Come vorrei che mio fratello Kasin fosse qui con noi, ora!" esclama, con lo sguardo pensoso fisso all'orizzonte lontano. "Potrebbe raccontare molti episodi della grande guerra nel deserto". Gli chiedi che ne è stato di suo fratello ed egli, dopo lunghi attimi di silenzio, risponde solo: "Kazan-Oud".

La regione di Dessi si stende sotto di te come una grande mappa. A nord-ovest ecco il fiume Doi, che serpeggia come un grande nastro luccicante; ad est un banco di grigie nubi avanza sopra il mare verde della giungla. Poco prima di mezzogiorno avvisti la tua destinazione. Le basse cupole degli edifici di Herdos appaiono all'orizzonte, subito seguite dalle acque del lago Khor e dalle scure rocce appuntite sulle quali si erge la minacciosa sagoma del castello di Kazan-Oud. Anche se è ancora lontana, la sola vista di quella terribile fortezza ti fa scendere un brivido di terrore lungo la schiena.

Paido ordina all'equipaggio di prepararsi ad atterrare, e dopo meno di un'ora il grande vascello volante getta la sua ombra sul selciato della piazza di Herdos. Lord Ardan, anziano della città, ti dà il benvenuto insieme ad un drappello di guardie Vakeros; queste ti scortano poi attraverso le antiche strade, lungo le quali si aprono le abitazioni dei pescatori e dei minatori. Giungi così ad un molo, dove una torre di parecchi piani, con in cima una cupola di vetro, custodisce l'accesso al porto movimentato. Entri nella torre e noti che la vetrata della cupola irradia all'interno una luce verdastra, meno forte degli intensi raggi solari di mezzogiorno.

Più tardi, mentre il sole cala lento dietro i picchi dei monti Xulun, la luce emanata dalla torre di vetro diventa sempre più intensa e il lago Khor si

copre di una cappa di fosca luminescenza. Lord Ardan ti spiega: "Questa torre, come altre cinque che circondano il lago, generano uno scudo di energia soprannaturale che riesce ad imprigionare il demone maligno di Kazan-Oud. Nessuna creatura viva o morta può entrare o uscire dall'isola di Khor fintanto che lo scudo rimane intatto. Non ci fidiamo di togliere questa protezione neanche per un attimo, ma per permetterti di approdare all'isolotto abbiamo escogitato un modo per cui tu possa passare attraverso lo scudo senza pericolo". Così dicendo infila la mano nella tasca della tunica, ne estrae una gemma grossa come una piccola mela e te la mette in mano. È di color rosso scuro trasparente, e al suo interno luccicano fiammelle d'oro e d'argento.

"È una Chiave Potente. Custodiscila con cura, perché fintanto che ne sarai in possesso sarai in grado di portare a termine la tua ricerca. Se la perdi, non riuscirai più a fuggire dall'isola di Khor". (Segna la Chiave Potente sul Registro di Guerra fra gli Oggetti Speciali, e mettila nella tasca della tua tunica.) "A mezzanotte i miei Vakeros ti porteranno in barca fino ai limiti dello scudo. A bordo troverai una piccola scialuppa con la quale potrai avvicinarti all'isola. Noi pregheremo per te, Lupo Solitario".

A mezzanotte sei sul ponte di un grosso peschereccio e mentre attraversi le scure acque del lago di Khor gli unici rumori che ti accompagnano sono i lamenti del vento e lo scricchiolio delle sartie. Dopo breve tempo ecco davanti a te una scintillante parete di luce verde: lo scudo! I Vakeros ti salutano in silenzio e tu oltrepassi il muro pagaiando, avvicinandoti sempre di più alla sinistra fortezza dell'isola.

A duecento metri dalla riva riesci a scorgere due punti dove potresti attraccare.

Se vuoi attraccare al pontile di roccia ad ovest di Kazan-Oud, vai al **135.**

Se preferisci sbarcare in una baia nascosta ad est di Kazan-Oud, vai al **288.**



2

Il tuo sguardo si ferma sopra un masso che sporge dalla parete. La lavorazione della pietra è di sicuro più recente rispetto al resto del muro, dettaglio che la tua abilità Ramas ti permette di cogliere con un solo colpo d'occhio. Dopo un esame più accurato, sei certo che al posto di quella pietra un tempo ci dev'essere stata una porta. Provi a bussare e senti che suona a vuoto: cominci a credere che là dietro si nasconda qualcosa. Forse con un colpo ben assestato riusciresti a spostare la pietra.

Se vuoi provare ad abbattere la parete, vai al **228.**

Se non vuoi abbatterla, puoi proseguire nel corridoio rosso rubino andando al **349.**

Oppure puoi passare nel corridoio verde al **163.**

3

Il cupo rimbombo di un pesante contrappeso ch scende dietro la parete scuote il selciato. La can cellata si solleva e riesci a sentire il rumore secc del meccanismo che torna alla posizione origina le, mentre tu passi chinandoti sotto le sbarre ap puntite.

Vai al **277.**

4

I polmoni ti stanno per scoppiare, ma alla fine l tua perseveranza è premiata. La serratura scatta la porta si spalanca sotto la pressione dell'enorm massa d'acqua.

Vai al **172.**

5

L'ombra avvampa di rosso prima di dissolversi i una densa nebbia grigia, subito dispersa dal vent tempestoso. Un freddo improvviso ti fa rabbrividire. Ti avvolgi stretto nella tua veste cercando d scaldarti un po', tuttavia ti sembra che la sensazione di gelo non sia causata dal vento, ma provenga da dentro di te.

Hai fame e devi consumare un Pasto, o perderai punti di Resistenza. Quando finisci, dai una controllata veloce al tuo equipaggiamento prima d entrare nella Grande Sala.

Fai attenzione e vai al **293.**

6

"Bravo!" tuona la voce di Zahda quando arrivi dalla parte opposta del fossato. "Sei coraggioso! Ma mi chiedo se tu abbia tanto cervello quanto ardimento! Staremo presto a vedere!"

La voce evoca alla tua mente l'immagine di Lord Zahda. È seduto su un trono dorato; sopra di lui, sospeso a mezz'aria, c'è l'oggetto della tua ricerca: la Pietra della Sapienza di Herdos. Ti riprometti di uscire vivo a tutti i costi da questo maledetto labirinto. Se solo riuscissi a trovare la strada per tornare alla sala del trono, il successo della tua impresa sarebbe quasi assicurato.

Mentre ti allontani dal fossato, lungo un corridoio, pensi a tutti i pericoli che avrai ancora da affrontare. Ed ecco subito uno di questi grattacapi: il corridoio svolta di colpo e ti ritrovi completamente al buio.

Vai al **100.**

7

Scopri con orrore che la faretra è completamente vuota. Le frecce si sono sfilate cadendo tra le erbacce su cui ti sei risvegliato. (Cancella queste frecce dal Registro di guerra.)

Con un gesto di disappunto getti via l'arco e sfoderi un'altra arma, mentre il serpente si ritrae per prepararsi ad attaccare.

Vai al **301.**

8

Appena la bestia sbuca dall'oscurità la assali e riesci a ferirla alle spalle, ma la mossa improvvisa ti fa perdere l'equilibrio e cadi disteso a terra urlando di dolore e di paura. I suoi artigli ti afferrano le braccia e la saliva corrosiva della bestia ti gocciola sulla faccia. Con la forza della disperazione cerchi di colpire ancora l'animale che ti ha già affondato i denti aguzzi nelle gambe. Questa creatura è immune allo Psicolaser, ma non al Raggio psichico.

Mastino della Morte:
Combattività 22 Resistenza 40

Se vinci vai al **194.**

9

Un sordo rumore si fa sempre più forte. Senti uno sferragliare di catene e uno stridore metallico: la cancellata sale, scomparendo nel soffitto. Senza perdere tempo ti chini per passare sotto le sbarre appuntite, e ti affretti lungo il corridoio.

Vai al **277.**

10

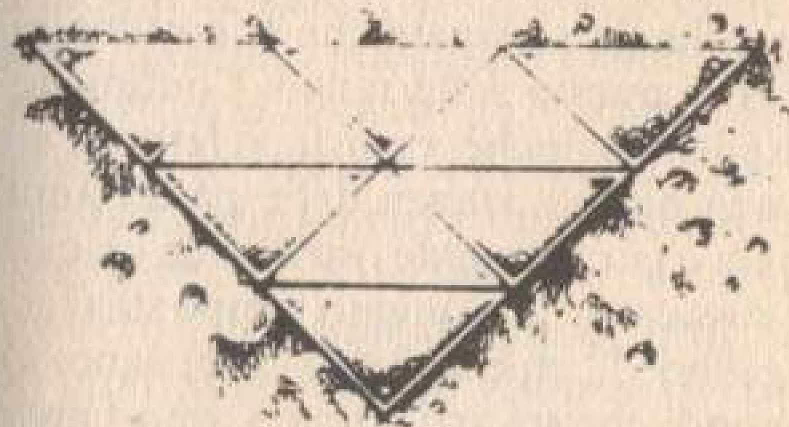
Dalla tasca della tunica tiri fuori un Seme di Fuoco e lo lanci dritto nella bocca spalancata del mostro. Dopo un breve momento senti la terribile morsa dei suoi tentacoli.

Cancella un Seme di Fuoco dal Registro di Guerra.

Vai al **170.**

11

Scendendo per la scalinata arrivi ad un corridoio stretto tra due pareti sgretolate. Dell'acqua, male odorante e sporca, scorre in un canale che scende verso un'arcata poco distante, chiusa da una cancellata di ferro nero. Sulle sbarre incrociate c'è una placca metallica dalla strana forma:



Sulla parete alla tua sinistra c'è una grande meridiana arrugginita, con il puntale d'ottone. Sul quadrante ci sono dei numeri che vanno dall'1 al 40. Sotto la meridiana c'è una leva. I tuoi istinti Ramas ti dicono che selezionando il numero o i numeri esatti, e azionando la leva, riuscirai ad aprire la cancellata.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **167.**

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **306.**

Se non possiedi nessuna di queste due Arti, vai al **329.**

12

"Moriremo di sicuro se restiamo qui" esclama i
guerriero, e dal suo accento capisci che viene dall
Terre Tormentate. "Vieni" continua, "dobbiam
trovare una galleria più sicura prima che quelli la-
scino libero un Trakka. Avremo alle calcagna tut-
ti i cani di Zahda, se il Trakka riuscirà a fiutare l
nostre tracce".

Segui l'uomo attraverso un dedalo di gallerie e d
stanze, e lungo scalinate che ti portano ai livell
inferiori di questo sotterraneo. Continuate a cor
rere in silenzio finché, esausti, vi fermate a riposa
re in una piccola stanza dalle pareti ammuffite
L'entrata è parzialmente ostruita da un cumulo d
pietre rossastre. "Da quanto tempo stavi corrend
nelle gallerie?" chiede il tuo compagno. Quand
gli rispondi che sei arrivato a Kazan-Oud da no
più di due ore, la sua faccia si corruga i
un'espressione di sorpresa mista a delusione. "S
avessi saputo di essere così vicino alla superfici
sarei rimasto là, e avrei combattuto contro i Dhax
dice scuotendo la testa, lo sguardo sconsolato fiss
al suolo.

Poi ti racconta di chiamarsi Tavig e di venire d
Suentina, una piccola città della Slovia occident
le. Più di un anno fa sua sorella è stata rapita d
Sadzar, il mercante di schiavi di Gzor, mentre n
vigava a bordo di una nave al largo dell'isola d
Lipo. Sadzar ha chiesto un riscatto di mille Cor
ne, e Tavig ha giurato di racimolare la somma
salvare la sorella o morire. È andato a Herdos
incurante del pericolo, ha offerto ai Maghi Anzi
ni il suo aiuto per sconfiggere il maligno pote
che impera a Kazan-Oud, in cambio dell'ammon-
tare del denaro necessario a liberare sua sorella.
Gli anziani si sono accordati sul prezzo, come
avevano fatto con decine di altri guerrieri prima
di lui, e lo hanno mandato oltre lo scudo di luce
accompagnandolo con le loro preghiere. Tutto
questo un anno prima.

"Nessuno può riuscire con le sue sole forze ad avere la meglio su Zahda, colui che governa questa fortezza, perché i suoi poteri sono diventati molto più grandi di quanto gli Anziani possano immaginare. Io ho provato e ho fallito. Due volte sono stato fatto prigioniero e due volte sono riuscito a scappare da questo labirinto, e ora il mio unico pensiero è di fuggire da questa fortezza maledetta. Finora sono riuscito a sopravvivere rifugiandomi in queste gallerie sotterranee, ma mi resta poco tempo ormai".

Così dicendo Tavig sfodera la sua spada, si avvicina all'entrata e dà un'occhiata al corridoio esterno. "Buona fortuna, straniero". Sono le ultime parole che senti, prima che l'uomo scompaia. Gli urli di aspettare, vorresti sapere qualcosa di più su Kazan-Oud, ma non ti giunge risposta.

Se vuoi seguirlo, vai al **119.**
Se decidi di proseguire da solo, vai al **308.**

13 *(fig. 1)*

Il pesante meccanismo si muove con un forte rumore metallico. Pian piano la cancellata sale verso il soffitto e tu, senza perdere tempo, ti chini per

(fig. 1) C'è una colonia di pipistrelli che ha fatto il nido.

passare sotto le sbarre appuntite e ti avvii lungo la galleria.

Al tuo procedere i topi che vivono nell'oscurità scappano via. Provi un'acuta sensazione di nausea, nel sentire il rumore delle zampe che annaspano sulla roccia umida, e delle code che sbattono nella melma male odorante. Il passaggio si allarga man mano che ti avvicini ad una scalinata che scende verso il basso. Sei giunto a metà della scalinata quando intravedi una colonia di pipistrelli appesi al soffitto. Al tuo arrivo si alzano in volo stridendo nervosamente, poi ti girano intorno colpendoti con le ali e mordicchiandoti la faccia con i piccoli denti aguzzi.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale o del Raggio psichico, vai al **180.**

Se non possiedi nessuna di queste Arti, vai al **285.**



14

Il mattone si sposta e la porta si apre. Ecco davanti a te un nano barbuto, che indossa un lacero panciotto di velluto nero e ti guarda con aria mi-

nacciosa. Gli occhi infidi scintillano mentre solle
va un tubicino d'ottone e lo punta verso di te.

"Sogni d'oro!" esclama sghignazzando, e soffi
nel tubo: un'ondata di vapore gelido ti colpisce i
pieno volto. Ti ritrai tossendo: il vapore amaro t
è penetrato fin nei polmoni. Quando capisci d
aver inalato una potente dose di gas soporifero
ormai troppo tardi per poter reagire: stai già spro
fondando nel più pesante dei sonni.

Vai al **165**.

15

Giri la maniglia al centro della porta e fai scattar
la serratura. Apri la porta ed entri in una stanz
d'acciaio: le pareti, il soffitto e il pavimento son
fatti di placche metalliche così lucide da sembrar
specchi. Ci sono alcuni bassi tavoli di ferro, su cu
sono sistemati numerosi oggetti degni del più for
nito laboratorio di alchimia: crogioli, alambicchi
provette, strani vasi e ogni sorta di tubicini di ve
tro contorto in cui ribollono fumanti liquidi mul
ticolori. Gli scaffali di un altro mobile sono pier
zeppi di grossi volumi rilegati in cartapecora e d
cataste disordinate di rotoli di pergamena. Poi i
tuo sguardo è attratto da qualcosa di veramen
repellente: in enormi vasi di vetro, immersi in fe
tidi liquidi conservanti, fanno bella mostra di s
degli organi umani di un orrendo colore grigia
stro. Senza perdere tempo frughi tra gli scaffa
cercando qualche oggetto che ti possa tornare ut
le, e con molta sorpresa trovi tutte le armi che t
sono state sottratte. (Riscrivi sul tuo Registro d
Guerra tutto ciò di cui eri in possesso prima di entrare nel labirinto.)

Oltre alle armi trovi un grande vaso di Vigorilla concentrata (che ti restituisce 8 punti di Resistenza) e un Amuleto di Platino. Se vuoi prenderlo segnalo sul Registro di Guerra tra gli Oggetti Speciali e infilatelo al polso: ti proteggerà dalle alte temperature.

Euforico per il ritrovamento delle tue armi, lasci la stanza e prosegui nella galleria d'acciaio luccicante.

Vai al **90**.



16

Passano alcuni minuti prima che tu riesca ad orientarti nel buio dello stretto corridoio. Dall'esterno, in direzione della spiaggia, senti provenire l'eco di un suono, ma non ti preoccupi molto e ti addentri incautamente nel buio pesto. Il pavimento sconnesso è coperto di fanghiglia, e l'aria calda e umida è pregna di un fetore che ti ricorda il puzzo di pesce marcio. Continui a procedere facendo attenzione a non scivolare e cadere, ma ad un certo punto sei costretto a fermarti.

Se possiedi una Sfera di Fuoco di Kaltenland, una Lanterna o una Torcia e un Acciarino, vai al **61.**

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **277.**

17

Un movimento alla fine del corridoio ti avverte che altre guardie stanno entrando nella stanza del sarcofago, allarmate dal rumore del combattimento. In questo stretto corridoio non troveresti un luogo per nasconderti, e ti catturerebbero di certo. Decidi così di entrare nella stanza per scappare dall'altra parte.

Vai al **69.**

18

Le parole del teschio ti rimbombano ancora nel cervello. Con i denti togli il turacciolo dalla bottiglia e spargi il liquido nel fossato che ti sta di fronte, formando un ampio arco da sinistra a destra. Sei certo che ci dev'essere un ponte che attraversa il fossato da qualche parte: se solo tu riuscissi a trovarlo!

Il rumore dei passi cessa. Senti uno schioccare di frusta e immediatamente dopo vedi il tuo polso coperto da un grosso livido scuro. (Perdi 2 punti di Resistenza.) La bottiglia ti cade di mano e sembra rimbalzare a mezz'aria prima di cadere nel vuoto. Hai trovato il ponte! Ma ora devi combattere contro un nemico invisibile.

Se vuoi passare sopra il ponte invisibile, vai al **166.**

Se vuoi combattere contro questo ignoto nemico, vai al **257.**

19

Un'ombra ti passa davanti, e subito fai partire un colpo dal tuo arco: ma fallisci la mira. Con un ululato bestiale la creatura esce di colpo dal fumo denso, e ti assale graffiandoti e mordendoti la faccia e le braccia.

Dhax:
Combattività 25 Resistenza 32

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, sottrai 3 punti dalla tua Combattività per la durata dei primi due scontri del combattimento, a causa della velocità e della sorpresa dell'attacco.

Puoi lasciare il combattimento dopo tre scontri scappando dall'arcata alla parte opposta. In questo caso vai al **241.**

Se vinci, vai al **141.**



20

Il passaggio ti porta ad una fila di celle in cui sor custoditi gli schiavi di Kazan-Oud. La maggi parte di essi è ridotta a un pietoso branco di esse malconci, curvi sotto il peso di anni di fatiche in mane. Questi disgraziati si accalcano davanti al grate delle loro celle, e i loro tristi occhi osservar incuriositi il guerriero dalla faccia pulita cl avanza con passo sicuro.

Non capiscono chi sei e quando gli passi vicir dalle celle si solleva un brusio di scherno. Al fine della sequenza di celle ce n'è ancora una, s parata dalle altre, talmente piccola da negare a c vi è rinchiuso anche quel minimo di comodi concessa agli altri. Dai un'occhiata oltre le sbar e riesci ad intravedere un uomo dalla pelle scur che dorme sul pavimento cosparso di paglia. I c pelli biondi e la tunica rossa e dorata sono lordi sangue e di fango. Ti accorgi che la chiave del sua cella è appesa a un chiodo sulla parete lì vic no.

Se vuoi prendere la chiave e liberare l'uom vai al **113.**

Se preferisci continuare da solo per la tua str da, vai al **142.**

21

Un urlo demoniaco echeggia tra le pareti de galleria, quando l'enorme rettile crolla al suo senza vita. Di colpo intorno a te cadono rossi ra gi infuocati, che colpiscono il pavimento riduce dolo in cenere. Scavalchi il cadavere del serpen e ti infili nell'oscurità della galleria cercando di evitare questa pioggia mortale.

Con sommo disappunto scopri che la galleria è in realtà nient'altro che una grotta poco profonda, dove qualche strano animale ha deposto delle uova grosse come barilotti di birra, appoggiandole su un letto di vestiti laceri, ultimo resto di qualche povero avventuriero rimasto intrappolato nell'inferno di Kazan-Oud.

Se vuoi dare un'occhiata più da vicino, vai al **148.**

Se preferisci cercare un modo per scappare da questa galleria, vai al **346.**

22

Il Rahkos giace immobile al suolo davanti ai tuoi piedi, ma nonostante tu lo abbia colpito innumerevoli volte non vedi traccia alcuna di ferite.

Se vuoi passare oltre ed entrare nel passaggio che ti sta davanti, vai al **77.**

Se vuoi dare un'occhiata più da vicino alla mano, vai al **215.**

23

I blocchi di pietra di una torre crollata giacciono sulla spiaggia, e formano una linea irregolare come la spina dorsale dello scheletro di un gigante. Dei lampi di luce provengono dal castello, e riesci a scorgere un'ampia breccia sulla parete dove prima si alzava la torre. Una scala di pietra

sale dalla spiaggia fino alla parete squarciata, m
il crollo del torrione ha divelto gran parte dei gr
dini.

Se vuoi provare a salire la scalinata che por
al maniero, vai al **150.**

Se preferisci proseguire sulla spiaggia, vai
348.

24

Dopo pochi minuti, che però ti sembrano ore,
calore all'interno della galleria comincia a dim
nuire e l'aria si fa più respirabile. Continui a
avanzare e presto giungi ad un'arcata, oltre
quale il tunnel d'acciaio scintillante lascia il post
ad una stanza scavata nel ferro. Una scala a chioc
ciola sale verso una porta. Sali, apri la porta, e da
un'occhiata. Ciò che vedi ti fa accelerare le pulsa
zioni del cuore: davanti a te c'è un massiccio bloc
co d'oro luccicante. È lo schienale del trono
Lord Zahda! Sopra di esso, sospesi immobili
mezz'aria, ci sono due cristalli dalle forme perfet
te: uno brilla della luce scura di un fuoco ner
l'altro irradia una splendida luce dorata, che ti
scendere un brivido d'emozione lungo la schiena
È proprio ciò che stai cercando: la Pietra della Sa
pienza di Herdos!

Se vuoi andare a prendere la pietra, vai al **42.**

Se vuoi colpire il cristallo di fuoco nero, vai
138.

Se preferisci dare un'occhiata al trono, vai
98.

25

I tuoi sensi ti avvertono che si tratta di un oggetto diabolico. Con un potente incantesimo gli è stata creata intorno una barriera che ne nasconde le caratteristiche pericolose, ma la tua abilità ti permette di non cadere nel tranello. La diabolica mente che ha creato questo potente oggetto ha fatto in modo di poter esercitare il pieno controllo su chiunque lo tocchi o lo fissi.

Una sensazione di gelo ti invade, e ti sembra che delle dita di ghiaccio vogliano portarti via la volontà, ma il tuo Scudo psichico riesce a scuoterti dal torpore di questo subdolo attacco. Con un potente calcio colpisci lo Scettro e lo fai precipitare nel baratro. Sul momento non senti nulla, poi dagli abissi sottostanti echeggia un forte boato, come un tuono lontanissimo.

Se ora vuoi entrare nella galleria ad est, da dove è sbucato il Dhax, vai al **185.**

Se preferisci entrare in quella ad ovest, vai al **308.**

26

La superficie interna della bolla è cosparsa da piccole gocce di grasso, che riescono ad attutire la violenza dei tuoi colpi.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 3. Se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra con la spada sottrai 2 dal numero ottenuto. Il risultato finale corrisponde al numero di Punti di Resistenza che perdi a causa della mancanza di

ossigeno, prima di poter uscire da questa prigion
trasparente.

Se sopravvivi, puoi farti strada fra le altre boll
andando al **151**.



27 *(fig. 2)*

Cammini facendo molta attenzione a non scivola-re sugli ammassi di rovine. Ti fermi per un istant a riprendere fiato e guardi ciò che resta della for-tezza di Kazan-Oud. È uno spettacolo veramente desolato: solo le costruzioni in pietra sono rimaste intatte, e ogni cosa è coperta dalla muffa o dalla vegetazione selvaggia. Solo un violento incendi può aver devastato il castello in questo modo.

La Grande Sala al centro del maniero non è anda-ta distrutta, e sembra ancora più minacciosa sotto il raggio di luce verde che la illumina. Oltre la porta d'entrata intravedi per un attimo tre stran forme di vita, che si contorcono sul paviment agitando gli aculei affilati che spuntano tra il pelo Stai per entrare quando percepisci un movimento dell'aria sopra la tua testa, e ti fermi insospettito

(fig. 2) È una figura dagli occhi fiammeggianti.

Qualcosa si sta materializzando davanti ai tuoi occhi, una figura nera dagli occhi iniettati di sangue la cui vista ti fa gelare il sangue nelle vene. Un brivido di terrore ti toglie il fiato quando la creatura scivola alle tue spalle, trasportata dal vento. Ti giri e vedi lo strano essere minaccioso, sospeso nell'aria, che tiene nella nera mano una grossa palla di metallo piena di aculei legata ad una pesante catena. Con un urlo disumano la creatura fa volteggiare la temibile arma e te la scaglia addosso.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo psichico, vai al **38.**

Se non la possiedi devi prepararti a difenderti perché non hai la possibilità di evitare questo combattimento. A causa della velocità dell'attacco devi togliere 3 punti dalla tua Combattività per i primi tre scontri del combattimento, a meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto.

Oudakon:
Combattività 20 Resistenza 29

Se vinci, vai al **5.**

28

Prima che tu lo raggiunga, un altro colpo di balestra ti colpisce alla testa. La freccia ti trapassa il cranio e sei morto prima ancora di stramazzare al suolo.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

29

La galleria continua a scendere nella roccia fino ad arrivare ad una stanza illuminata da un'intensa luce rossastra, che proviene da un'apertura quadrata nel soffitto. Nella parete di fronte a te ci sono due enormi porte di ferro, che a quanto pare sono la sola via d'uscita. Per raggiungerle dovrai per forza passare sotto il raggio di luce rossa.

Se vuoi attraversare la stanza sotto la luce e raggiungere le porte, vai al **269.**

Se preferisci tornare indietro e prendere la galleria ad est, vai al **272.**

30

La sabbia è molto calda e ben presto, a furia di camminarci sopra, i tuoi stivali diventano roventi. Poco più avanti vedi una fila di gradini di pietra che emerge dalla sabbia e sale verso un'apertura nella parete di roccia a picco.

Se vuoi saltare al più presto sul più vicino dei gradini, vai al **177.**

Se preferisci evitare di salire la scalinata di roccia e vuoi proseguire sulla sabbia bollente, vai al **104.**

31

Il tuo è un attacco deciso e mortale. Li fai fuori tutti e tre con altrettanti colpi ben aggiustati, e copri i loro cadaveri con dei tendaggi strappati dalla parete. Nelle tasche delle loro tuniche non c'è niente di valore, ma sulla tavola c'è una Chiave

dello Scheletro e una Pergamena. Entrambi questi Oggetti potrebbero rivelarsi utili, e decidi di tenerteli. (Segnali fra gli Oggetti Speciali sul Registro di Guerra e mettiteli in tasca.)

Esci dalla stanza, ma appena metti piede nel corridoio ti trovi di fronte ad una guardia armata. L'uomo lancia un urlo e si lancia di corsa verso un campanello appeso al soffitto.

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **266**.
Se non lo possiedi o non vuoi usarlo, vai al **40**.



32

Con la punta dell'arma riesci a spingere la levetta, e subito vieni travolto da un'ondata d'acqua: la corrente si è invertita! Ora la statua sta risucchiando a velocità mostruosa l'acqua che prima aveva sparso nella stanza. L'arma ti sfugge di mano (ricordati di cancellarla dal Registro di Guerra), ma tu riesci a restare a galla.

Dopo pochi minuti l'acqua raggiunge il livello della bocca della statua e la corrente di risucchio si ferma. Improvvisamente senti uno scatto: è la serratura della porta che si sta spalancando sotto la pressione dell'acqua che ancora si trova nella stanza.

Vai al **172**.

33

Sulle prime non succede nulla. Poi un tremendo scricchiolio, seguito da un rumore sordo, ti avverte che il meccanismo del contrappeso si è messo in moto. Le orecchie sembrano scoppiare al fortissimo rumore metallico che fa la cancellata, sollevandosi per sparire nel soffitto annerito dal fumo.

Senza perdere tempo ti chini e passi sotto le sbarre appuntite, poi ti inoltri nella galleria.

Vai al **277**.

34

La risposta è esatta, e la porta ovale si apre lentamente con un rumore di cardini arrugginiti. Passi oltre e scendi una scala che porta in un lungo corridoio, alle cui pareti sono appesi degli enormi bozzoli. Con un rumore secco la porta si chiude alle tue spalle, e il rimbombo continua ad echeggiare tra le pareti facendosi sempre più forte. Nella penombra del corridoio riesci appena a scorgere qualcosa che si muove.

Un'enorme creatura simile ad un mostruoso verme sta strisciando verso di te. I suoi occhi sono neri e grandissimi, dalle mandibole esce un paio

di zanne e dalla orrenda bocca cola della saliva viola e ribollente. Ti ha fiutato!

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, vai all'**86.**

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, e hai raggiunto il grado di Primate, vai al **130.**

Se possiedi un Fischietto d'Argento, vai al **347.**

Se non possiedi nessuna di queste Arti né que-st'oggetto, vai al **233.**



35

Con estrema forza di volontà ti concentri, per non sentire il dolore intenso alla testa, e cerchi di co-mandare alla sfera di cessare il suo attacco.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai raggiunto il grado Ramastan di Primate, puoi aggiungere 1 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **97.**
Se va da 5 in poi, vai al **246.**

36

Da un'apertura alla tua destra intravedi una scala a chiocciola, mentre ora senti un rumore di passi. Almeno una dozzina di soldati bene armati si sta avvicinando.

Se vuoi restare ad affrontare i nemici, vai al **273.**

Se vuoi scendere le scale più in fretta che puoi, vai al **55.**

37

In pochi secondi il passaggio è completamente bloccato. Un forte sibilo ti fa vibrare i timpani, e uno strano odore amarognolo ti riempie le narici. Quando capisci che l'aria è pregna di gas soporife-ro, emanato da piccole fessure sul pavimento, stai già per soccombere ai suoi potentissimi effetti.

Vai al **165.**

38

Le tue capacità psichiche ti avvertono che ciò che vedi è un'illusione ottica. L'Oudakon è una forza spettrale, creata da qualche mago potente, che prende vita se qualcuno o qualcosa si avvicina alla porta della Grande Sala.

Facendo ricorso a tutto il tuo coraggio affronti questa figura intimandole di scomparire. L'om-bra, che poco prima era sembrata anche troppo realistica, ora si dissolve come nebbia nell'aria fresca della notte. Non si sente nient'altro che

l'eco di un grido lontano di rabbia, che rimbomb
tra le rovine del maniero.

Vai al **293**.

39

I tuoi sensi ti dicono che ci dev'essere un pon
che attraversa il fossato da qualche parte, m
qualche forza malvagia lo ha reso invisibile. Ti in
ginocchi sul bordo del baratro e muovi le mani
tastoni, nella speranza di trovarlo, ma un impro
viso rumore nel corridoio alle tue spalle ti fa des
stere. Ti giri a guardare, ma non c'è nulla. Sen
però un rumore di passi pesanti che si avvicin
sempre di più. In preda al panico continui la tu
frenetica ricerca del ponte invisibile.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se va da 0 a 4, vai al **344**.
Se va da 5 a 9, vai al **58**.

40

La guardia tira la cordicella e subito lo strepito d
un campanello d'allarme riempie il corridoio. A
corrono altre guardie con le armi sguainate e le v
siere calate, pronte per il combattimento. Appen
ti vedono si lanciano contro di te con estrema vi
lenza. Sono in quattro e devi combattere contem
poraneamente contro tutti.

Bestioni di Zahda:
Combattività 30 Resistenza 39

Se vinci, e il combattimento dura tre o meno scontri, vai al **248**.

Se dura più di tre scontri, vai al **160**.

41

Corri a perdifiato verso la scoscesa parete di roccia alla base della fortezza, mentre un terribile ruggito echeggia sulla desolata distesa della banchina. Sulle prime provi una piacevole sensazione di calore al contatto della sabbia, ma ben presto il caldo si fa così intenso che gli stivali ti scottano ai piedi.

Poco più avanti vedi una fila di gradini di pietra, che emerge dalla sabbia e si dirige verso una fessura nella parete a picco.

Se vuoi saltare al più presto sul più vicino dei gradini, vai al **177**.

Se preferisci evitare di salire la scalinata di roccia e vuoi proseguire sulla sabbia rovente, vai al **104**.

42

Con il cuore che batte all'impazzata allunghi la mano per afferrare la Pietra della Sapienza, e le dita ti tremano: appena lo toccherai, quel portentoso cristallo ti infonderà tutta la sua saggezza. Stai già per afferrarla, preso da un'enorme eccitazione, quando senti le dita scottare e tutto il corpo vibrare violentemente. Il cristallo scuro ha emanato una fiammata nera che ti ha colpito in pieno (perdi 3 Punti di Resistenza).

La luce del fuoco riverbera sulla superficie lucid
della Pietra della Sapienza: il trono dorato è colp
to da un raggio accecante di luminosità, e in qu
bagliore intenso ecco apparire Lord Zahda, l'o
chio arcigno dilatato dalla cieca rabbia. Tiene
mano una bacchetta di platino intarsiato, e ora
sta puntando proprio verso di te.

Se possiedi la Spada di Sommerlund, vai
174.

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai
202.



43

Le Pillole Blu sono fatte con le radici seccate
sbriciolate del Sabito, una pianta che si trova f
cilmente nella giungla del Boari ma che è po
diffusa nelle altre zone del Magnamund. Que
pillole rendono l'organismo umano capace
estrarre l'ossigeno dall'acqua, assorbendolo attr
verso la pelle. In parole povere, ingoiando que
pillole, si è in grado di "respirare" sott'acqua.

Queste pillole bastano per una sola dose.

Vai al **323.**

44

Con la mano sanguinante afferri qualcosa al margine del fossato: sembrerebbe un'asse di legno. Ringrazi la tua buona stella e cerchi di muoverti, ma prima di riuscire a metterti in salvo senti un forte dolore alle costole, e per qualche istante ti manca il respiro (perdi 3 punti di Resistenza). Qualcuno ti ha sferrato un potente calcio, e sei finito lungo disteso sul bordo del fossato.

Se vuoi alzarti in piedi e vedere di che si tratta, vai al **257.**

Se vuoi trascinarti sulla trave invisibile e cercare di raggiungere l'altro lato del fossato, vai al **166.**

Se preferisci rischiare di calarti nel fossato, vai al **275.**

45 *(fig. 3)*

Sfoderi la tua arma e fai qualche passo nella sabbia bagnata, osservando le migliaia di topi che ti fronteggiano. L'aria umida è pregna del vomitevole puzzo dei loro corpi, e man mano che ti avvicini sei costretto a trattenere forti conati di vomito.

Se hai completato il Cerchio di Sapienza Ramastan della Luce, cioè se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina e del Controllo Animale, puoi aggiungere 2 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento.


(fig. 3) Stai fronteggiando la marea di topi.

Marea dei Topi Giganti:
Combattività 15 Resistenza 80

Dopo tre scontri puoi fuggire dal combattimento rifugiandoti oltre il promontorio di rocce frastagliate, al **336**.

Se vinci, vai al **283**.

46

Il passaggio ti porta in una stanza esagonale. Ci sono due uscite, ambedue attraverso delle arcate di cristallo luccicante. L'arco alla tua sinistra è scavato in una parete di rubino rosso, quello alla tua destra nella giada verde.

Se vuoi passare sotto l'arcata di rubino, vai al **349**.

Se vuoi passare sotto quella di giada, vai al **163**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, dell'Interpretazione o della Divinazione, vai al **2**.

47

Hai fatto appena una decina di passi oltre l'arcata, quando senti alle tue spalle un grido spaventoso che ti fa gelare il sangue nelle vene. Ti giri e ti trovi di fronte ad uno spettacolo agghiacciante: tre creature, alte pressappoco come un uomo, ma con la pelle nerissima e lucida, hanno assalito ferocemente il guerriero e lo stanno facendo a pezzi. L'orrendo rumore delle ossa che si rompono e della carne squartata ti fa rabbrividire; ma quando vedi che le tre creature ingurgitano interi pezzi del

cadavere del malcapitato, non ce la fai più e vo-
miti. Le orrende creature si gustano il banchetto masticando rumorosamente, fin quando il loro sguardo si posa anche su di te: hanno ancora fame! Accecato dalla paura, con il cuore che ti scoppia nel petto, ti giri e corri all'impazzata scomparendo nell'oscurità dell'arcata.

Vai al **277.**

48

Hai appena fatto un centinaio di metri quando senti alle tue spalle un ululato spaventoso. Ti giri e vedi la sagoma di un enorme lupo nero che avanza con fare minaccioso. I suoi occhi famelici luccicano nella semioscurità, e ora spalanca le sue enormi fauci, pronto ad azzannarti.

Se vuoi combattere contro questo pericolosissimo animale, vai al **78.**

Se vuoi scappare più veloce che puoi, vai al **287.**

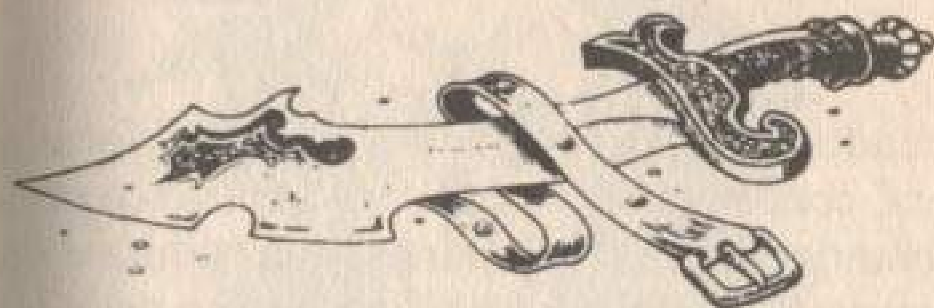
49

Appena la luce illumina la grotta, ti accorgi che il pavimento sconnesso è coperto da mucchietti di spazzatura putrescente e da grumi di sangue coagulato. Stai quasi per dare un'occhiata alla galleria che si apre nella parete di roccia nera, quando i tuoi sensi Ramas ti avvertono della presenza di un piccolo dislivello in mezzo al pavimento. A un'ispezione più accurata capisci che si tratta di un piano di marmo perfettamente squadrato, che copre i primi dieci metri del pavimento della galleria.

Se vuoi tastare la lastra di marmo con la tua arma per vedere se si tratta di una trappola, vai al **183.**

Se vuoi saltare oltre la lastra e addentrarti nella galleria, vai al **127.**

Se decidi di entrare nella galleria passando sopra la lastra di marmo, vai al **277.**



50

La tua freccia colpisce il bersaglio, conficcandosi profondamente nel petto del capo. Questi lancia un grido disumano di dolore e cade in avanti, impalandosi sulla sua stessa spada sguainata. Lasci cadere l'arco e sfoderi un'altra arma, mentre le guardie si fanno più vicine per attaccarti, accecate dall'odio: vogliono vendicare la morte del loro capo.

Bestioni di Zahda:
Combattività 28 Resistenza 35

Se vinci il combattimento in un numero di scontri non superiore a 3, vai al **248.**

Se il combattimento dura più di 3 scontri, vai al **160.**

51

Dopo qualche tentativo riesci finalmente ad accendere una piccola fiammella. Ora la luce è sufficiente, ma non hai pensato che anche quel piccolo fuoco consumerà velocemente il poco ossigeno che rimane nella bolla. E infatti è proprio quel che succede: ansimando disperatamente scivoli pian piano in ginocchio e muori soffocato in questa tomba trasparente e senz'aria.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

52

Facendo ricorso a tutte le tue riserve di forza psichica, concentri le tue capacità sul tronco che sta rotolando. Cerchi di frenare la sua caduta e riesci ad incastrarne un'estremità in un buco della scalinata. Per qualche istante resta dritto verticalmente, ondeggiando lentamente come un gigantesco metronomo, poi cade con un tremendo fracasso.

Quando la polvere cala di nuovo al suolo, vedi che il tronco, crollando a terra, si è disposto in modo da creare un ponte: proprio quello che volevi! Senza perdere tempo attraversi la voragine e continui a salire di gran lena verso le mura di cinta del castello.

Vai al **27**.

53

Ben presto il dolore si fa insopportabile (perdi 5 punti di Resistenza). Il tambureggiare diventa sempre più veloce e più forte: se non fai qualcosa al più presto la tua mente sarà annientata.

Se vuoi attaccare la mano, vai al **136**.

Se possiedi un Seme di Fuoco e vuoi lanciarlo contro la mano, vai al **157**.

Se vuoi scappare passando tra le due colonne verdi e infilandoti nel corridoio, vai al **103**.



54

I più elementari istinti Ramas ti dicono che la natura di quella serratura è di tipo magico, non meccanico; ma tutti i tentativi di scoprire la formula per far scattare il meccanismo falliscono miseramente. Niente da fare: lascia perdere la porta ed esci dalla stanza salendo la scala.

Vai al **193**.

55

Alla fine della scala c'è un atrio deserto, dove vedi due grandi porte di bronzo luccicante. Alle pareti

dell'ampia sala sono appesi dei finissimi arazzi e numerose statuette d'oro. Una sontuosa fontana di marmo argentato riempie l'aria del melodioso suono dell'acqua corrente.

Hai fatto appena qualche passo quando una guardia armata sbuca da dietro alla fontana. C'è di che preoccuparsi, visto che sta puntando la balestra contro il tuo petto.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto o della Divinazione, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **189.**
Se va da 3 in poi, vai al **62.**

56

Perquisisci minuziosamente i cadaveri, nella disperata ricerca di qualcosa che ti possa servire a far luce nei misteri di questa fortezza. Dopo aver vuotato loro le tasche e le borse, ti ritrovi con i seguenti oggetti:

2 Asce (Armi)
1 Arco (Armi)
2 Lance (Armi)
1 Faretra con 4 Frecce (Armamento)
Cibo sufficiente per 4 Pasti (Pasti)
1 Borsello di Erbe (Zaino)
1 Fiasca di Vino (Zaino)

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina e vuoi cercare di scoprire di che erbe si tratti, vai al **129.**

Se vuoi esaminare il sarcofago, vai all'**83.**
Se vuoi lasciare la sala dalla galleria alla tua sinistra, vai al **201.**
Se preferisci entrare nella galleria dalla quale sono sbucati i bestioni, vai al **323.**

57

Ti rendi conto che né le corde né gli scogli sono in realtà ciò che sembrano: un terribile incantesimo incombe su di essi. Cerchi di scoprire di cosa si tratta, ma all'improvviso la tua barca è spinta con violenza inaudita verso la banchina. In pochi attimi si sfracellerà sulle rocce.

Se vuoi tuffarti in acqua prima di urtare la parete di pietra, vai al **325.**
Se vuoi afferrare una delle corde, vai al **203.**
Se preferisci chiudere gli occhi e pregare, vai al **239.**

58

Continui a cercare a tastoni nel vuoto, ma non trovi nulla. D'improvviso il rumore di passi scompare. Senti un sibilo acuto ed una frustata colpisce il dorso della tua mano, ferendoti profondamente (perdi 2 punti di Resistenza). Senti la presenza del nemico, ma non riesci a vederlo.

Se vuoi continuare a cercare un passaggio, vai al **44.**
Se preferisci combattere contro questo nemico invisibile, vai al **257.**

59

Man mano che procedi il passaggio si fa sempre più caldo e rumoroso. A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Difesa, e abbia raggiunto il grado di Primate, devi sottrarre 3 punti dalla tua Resistenza per il caldo soffocante e per i fumi solforosi che ti tolgono il fiato. Alla tua destra, nella nebbia giallastra, intravedi un'altra galleria. Con gli occhi che ti lacrimano copiosamente ci dai un'occhiata: da una fessura poco distante esce il bagliore di una fiamma.

Il suolo trema al rumore incessante di qualche oggetto metallico che sfrega contro la roccia, e questo frastuono, insieme alla puzza insopportabile, ti annebbia la mente.

Se vuoi scoprire cosa sia quella fiamma, vai al **144.**

Se preferisci ignorarla e continuare dritto nella galleria, vai al **71.**

60

Non appena tocchi la nebbia con la mano, un terribile raggio di luce blu la colpisce da un angolo del soffitto. Un forte dolore ti attanaglia il braccio, e in preda al panico cadi nell'acqua (perdi 4 punti di Resistenza).

Se possiedi una Boccetta di Pillole Blu, vai al **230.**

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **263.**

61

Il bagliore della luce illumina la tetra oscurità della galleria. Proprio davanti a te c'è una caverna dal cui soffitto a cupola pende una incredibile quantità di stalattiti appuntite, sospese nell'aria come sottili lance di pietra bianca. Facendo molta attenzione attraversi la caverna, terrorizzato dagli strani rumori che echeggiano cupi nell'ombra.

Ti fai strada nel dedalo di gallerie dal pavimento coperto di muschio scivoloso, e spesso sei costretto ad abbassare il capo per non toccare il soffitto. Continui così a salire e a scendere anguste scalette, ad attraversare lugubri corridoi, a scavalcare piccole frane, finché arrivi in una stanza dalle pareti perfettamente levigate, scavata con cura nella roccia nera. Alla tua sinistra c'è una scalinata che sale oltre un'arcata, e davanti a te c'è una massiccia porta di pietra.

Se vuoi dare un'occhiata alla porta di pietra, vai al **274.**

Se preferisci salire le scale, vai al **193.**



62

Ti lanci verso la guardia mentre lascia partire il colpo. Una smorfia di sarcasmo sul suo volto tradisce la sua sicurezza: tra poco sarai morto! Ma con un abile scarto riesci a schivare la freccia mortale, che ti colpisce solo di striscio; la guardia grida di disappunto. Tu la attacchi e quella tenta di parare il tuo primo colpo con la balestra scarica. Ma tu sei più abile: con un colpo ben assestato la disarmi.

Guardia della Sala del Trono:
Combattività 14 Resistenza 22

Se vinci, vai al **282.**



63 *(fig. 4)*

Ti acquatti cercando di non fare il minimo rumore: tutti i tuoi nervi e i tuoi muscoli sono tesi, pronti a reagire ad un eventuale attacco. Ecco di nuovo un rumore: non proviene dalla stanza, ma proprio dalla galleria in cui ti sei nascosto. Sembra quasi il rumore di gusci d'uovo che si rompono.

(fig. 4) Dalle uova escono dei viscidi serpentelli.

Ti giri e vedi degli orrendi e viscidi rettili, lunghi e grossi come un tuo braccio, che escono sinuosi proprio dai gusci d'uovo. Mossi dal loro istinto scivolano verso di te, attratti dal calore del tuo corpo e guidati da un insaziabile desiderio di cibo.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, vai al **281.**

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, vai al **210.**

Se non possiedi nessuna di queste due Arti, vai al **178.**

64

Hai fatto appena pochi metri nel corridoio, quando un terribile colpo ti raggiunge al petto e ti fa cadere a terra. Sopra di te appare la sagoma raccapricciante di uno scheletro guerriero, che stringe nella mano ossuta una lancia inzuppata di sangue. La ferita è molto profonda e per te non c'è più speranza: presto dai tuoi occhi svanisce la figura del guerriero e sprofondi nell'oscurità della morte, mentre il tuo sangue continua a fluire dalla ferita.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

65

Hai la netta impressione che davanti all'entrata si nasconda una trappola. L'odore nauseabondo ti ricorda la tua prima battuta di caccia sui monti Duncrag, nel regno di Sommerlund, quando ancora non avevi completato l'addestramento Ramas. Quella volta, per caso, scopristi in una vecchia tana d'orso una colonia di vipere di palude. Il puzzo che veniva da quella tana è lo stesso che ora proviene dalla bocca di questa caverna.

Se vuoi entrare, vai al **258.**

Se preferisci tornare alla spiaggia, vai al **30.**

66

Cerchi di studiare la placca che blocca il meccanismo della serratura. Se riesci a spostarla, sarai in grado di aprire la porta.

Se hai una spada, vai al **252.**

Se non ce l'hai, sei costretto a desistere. Solo la statua ti offre un'ultima possibilità: vai al **168.**

67

La freccia sibila nell'aria densa di fumo e colpisce in pieno il cranio della creatura. Questa si blocca di colpo e lancia un grido bestiale. Poi, con un lampo, il suo corpo prende fuoco e in pochi secondi si scioglie colando a terra come lava liquida. Le altre creature avanzano imperterrite, accelerando i loro passi innaturali.

Con uno scatto secco dalle loro dita escono degli artigli ricurvi, pronti ad attaccarti.

Se vuoi lanciare un'altra freccia, vai al **175.**

Se preferisci mettere l'arco in spalla e scappare oltre l'arcata, vai al **241.**

68

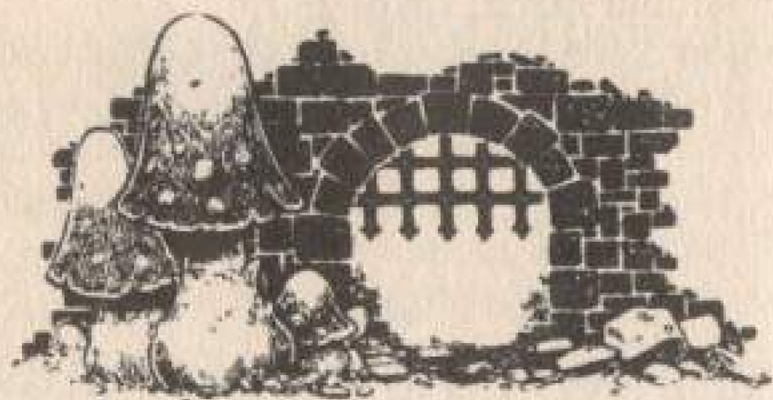
La spada in sé non ha nulla di particolare, ma è il blocco di marmo in cui è conficcata che emana una sorta di aura magica. La tua saggezza Ramas ti suggerisce di non avvicinarti più di così.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, vai al **124**.

Se possiedi una Fune e vuoi tentare di prendere la spada al laccio, vai al **182**.

Se decidi di ignorare la spada per andartene dalla galleria di sinistra, vai al **298**.

Se preferisci andartene dalla galleria di destra, vai al **322**.



69

Quegli strani figuri si alzano in piedi e puntano l'indice accusatore contro di te; dopo un istante l'intera galleria risuona dello strepito di un campanello d'allarme. Delle guardie vestite di nero, come quelle che hai incontrato poco fa, compaiono all'entrata con le armi sguainate e le visiere calate: sono pronti a combattere. Ti danno un'occhiata e si lanciano contro di te con estrema violenza.

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **50**.

Se decidi di difenderti con un'altra arma, vai al **316**.

70

Lo Zagothal è completamente cieco e sordo. Usando la tua capacità Ramas per mascherare l'odore e il calore del tuo corpo, riesci ad evitare l'attacco della creatura e a fuggire verso la parete di roccia più distante. Qui scopri una fessura che corre verticalmente nella roccia nera, e ci stai quasi per entrare quando un fruscio proveniente dall'interno ti fa esitare.

Se vuoi entrare ugualmente, vai al **16**.

Se preferisci fuggire lungo la spiaggia, vai al **173**.



71

Mezzo accecato dai fumi, non ti accorgi che c'è una cordicella tesa di traverso all'altezza delle ginocchia, ma appena la tocchi il tuo sviluppatissimo istinto di sopravvivenza ti avverte che si tratta di una trappola. Senti un forte rumore proveniente dal soffitto: due pareti di roccia scendono si-

multaneamente a bloccare la galleria in entrambe le direzioni.

Se vuoi tentare di passare velocemente sotto la parete che scende davanti a te, vai al **337.**

Se decidi di provare a strisciare sotto quella che sta inesorabilmente calando alle tue spalle, vai al **169.**

Se vuoi restare fermo dove ti trovi, vai al **37.**

72

Il pugno infiammato della creatura ti bruciacchia appena la veste, ma la tua abilità Ramas ti permette di sopravvivere a temperature ben più elevate. (Perdi comunque 2 punti di Resistenza.) L'attacco è violento ma sregolato, e non hai difficoltà a schivare i colpi. Sgattaioli sotto il braccio alzato della creatura e ti lanci verso le fiamme nella speranza di evitare un altro colpo: ma la visione infernale che hai davanti ti fa esitare.

Se vuoi gettarti tra le fiamme, vai al **204.**

Se decidi di affrontare l'Uomo Fiamma, vai al **126.**

73

Ti avvicini a una delle casse e sollevi il coperchio con tutta facilità. Il legno marcio ti si sbriciola tra le mani e cade su dei piatti di peltro opaco. Con lo stivale colpisci un'altra cassa e senti il tipico rumore di porcellana che si frantuma: erano antichi vasi Kakush, parte del carico di una nave che si è arenata sulla banchina qualche decina di anni fa.

Stai già per andartene, quando qualcosa di strano attira la tua attenzione: c'è un astuccio per mappe a terra, dietro un cesto vuoto. È molto strano: la custodia cilindrica è asciutta, al contrario di tutti gli oggetti che hai trovato in questa stanza. Sollevi il gancio d'acciaio e rovesci il contenuto dell'astuccio sul palmo della mano: un piccolo frammento di pergamena e un Diamante. (Puoi tenerlo, inserendolo nella lista degli Oggetti Speciali.) Sulla pergamena è disegnato in rosso un serpente con un grande occhio, arrotolato attorno al numero **123**. Segna questo numero in margine al Registro di Guerra: potrebbe esserti utile nel seguito dell'avventura.

Non trovando nient'altro di utile, né di interessante, lasci la stanza e prosegui verso le scale.

Vai all'**11.**

74

Gli arazzi sono simili a quelli che hai visto ai piani inferiori di Kazan-Oud: molto belli e di grande valore. In ogni caso, quel che di più ti interessa è ciò che nascondono: una porta segreta! I tuoi istinti Ramas ti fanno notare un piccolo bottone nella parete. Lo premi e la porta si apre, rivelando una galleria di acciaio luccicante. Entri velocemente, e la porta si richiude alle tue spalle un attimo prima che nella stanza sopraggiungano le guardie armate di Zahda.

Dopo esserti inoltrato per una cinquantina di metri nel corridoio lucente, giungi ad una porta circolare che si apre nella parete alla tua sinistra.

Se vuoi aprirla ed entrare, vai al **15.**

Se preferisci continuare nella galleria d'acciaio, vai al **90.**

75

La freccia lo colpisce alla spalla, ma lui riesce ugualmente a tirare la cordicella; in pochi istanti il corridoio risuona dello strepito di un campanello d'allarme. Molte altre guardie sbucano da ogni angolo, tutte con le armi sguainate e le visiere calate, pronte al combattimento. Danno un'occhiata al loro compagno ferito e si lanciano contro di te con estrema decisione. Non hai altra scelta: devi affrontarli tutti.

Bestioni di Zahda:
Combattività 30 Resistenza 39

Se vinci il combattimento in un numero di scontri non superiore a 3, vai al **248.**

Se il combattimento dura più di 3 scontri, vai al **160.**

76

Il Lekor si agita e si contorce furiosamente, cercando di farti mollare la presa. Solleva la testa, e un rivolo di veleno cola sul dorso della tua mano e te la ustiona come un ferro incandescente. Urli disperatamente per la paura e per l'intenso dolore. Il serpente continua a dimenarsi e la sua orrenda lingua rossa e biforcuta sibila nell'aria a pochi centimetri dal tuo viso.

Lekor:
Combattività 16 Resistenza 30

A causa della tua posizione poco stabile non puoi usare lo scudo, e a causa del veleno corrosivo che ti ha colpito la mano devi *triplicare* i punti di Resistenza che perdi nella lotta.

Se vinci, vai al **296.**

77

Improvvisamente senti un acuto dolore alla nuca: la mano ha serrato la presa sulla tua testa. Le dita ormai decomposte ti penetrano profondamente nel cranio: la vista ti si annebbia e sei scosso da violenti tremiti. Con una forza spaventosa quegli artigli continuano ad affondarti nella testa fino a ridurre in poltiglia la grigia massa del tuo cervello.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.



78 *(fig. 5)*

L'enorme lupo ti si avventa addosso, facendoti cadere sotto il peso del suo corpo massiccio. Le sue fauci ti azzannano alle braccia e la saliva corrosiva cola sul tuo volto. Con la forza della disperazione, e facendo ricorso a tutta la tua abilità, cer-



(fig. 5) Il lupo ti balza addosso e ti travolge.

chi di liberarti dalla sua presa e di respingere l'attacco di questa bestia infernale. La creatura è immune allo Psicolaser ma non al Raggio psichico.

Mastino della Morte:
Combattività 22 Resistenza 40

Se vinci, vai al **341**.

79

L'ombra del terrore cala sul volto del guerriero, quando vede la tua freccia che sibila nell'aria puntando contro di lui. Apre la bocca per lanciare un urlo disperato, ma la voce gli si mozza in gola e la freccia gli si conficca profondamente nel petto. Egli barcolla, le braccia tese in avanti come per afferrare qualcosa che lo possa salvare. Poi crolla e precipita nel baratro fumoso.

Dalla direzione dell'arcata proviene un altro grido spaventoso. Estrai una seconda freccia e la punti da quella parte, nell'oscurità più totale. A poco a poco si fa sempre più vicino uno strano borbottio. Questi strani rumori ti fanno rabbrividire.

Ecco tre orrende creature che sbucano dall'ombra, sibilando e mormorando suoni sconnessi tra i denti. Hanno la pelle scurissima e ti fissano con sguardo famelico; poi, con un urlo bestiale, si avventano a grandi balzi verso di te.

Se vuoi tentare di ucciderle tutt'e tre con l'arco, vai al **328**.

Se preferisci rimetterti l'arco in spalla e scappare oltre l'altra arcata, vai al **241**.

80

Incurante dell'allarme che sta suonando e del rumore dei passi che si avvicina, trovi il tempo di perquisire i cadaveri prima di scappare per le scale. Sei riuscito a trovare i seguenti oggetti:

1 Lancia
2 Daghe
1 Ascia
2 Pugnali
1 Mazza
6 Corone d'Oro

Se decidi di prendere uno o alcuni di questi oggetti, ricordati di segnarli sul Registro di Guerra.

Vai al **55.**

81

Il tuo attacco coglie il nemico completamente impreparato. Tenta di parare il tuo primo colpo con la balestra, ma tu sei più abile: con un colpo ben assestato lo disarmi e lui resta a guardarti tremante.

Guardia della Sala del Trono:
Combattività 14 Resistenza 22

Se vinci, vai al **105.**

82

Mentre ti accingi a salire le scale senti in lontananza un forte tuono, e qualche grossa goccia di pioggia bagna il cappuccio del tuo mantello: dall'altra sponda del lago è in arrivo una tempesta. Quando raggiungi l'imboccatura della grotta si solleva un forte vento che spazza con violenza la nuda roccia. I tuoni si susseguono, preceduti da spaventosi bagliori di luce verde.

Stai per metterti al riparo nella grotta, ma il fetore di cadaveri che ne esce ti fa esitare.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **65.**

Se vuoi entrare nella caverna, vai al **277.**

Se decidi di non entrare, non puoi far altro che ridiscendere la scala fino alla spiaggia, andando al **30.**

83

Sul sarcofago ci sono dei bassorilievi che raffigurano una processione di strane creature: alcune sono in parte umane in parte animali; altre non assomigliano a nulla che tu abbia mai visto nel corso della tua vita. Una delle sagome attira particolarmente la tua attenzione: si tratta di un serpente avvinghiato attorno ad una fila di tre bottoni, che ti ricorda un tipo di serratura costruito dai Fabbri Ferrai di Holmgard, la capitale del tuo paese natale.

Il tuo sguardo si posa su una fessura che corre verticalmente sulla pietra. Ad un'ispezione più accurata capisci che si tratta di una porta segreta.

Se vuoi cercare di aprirla, vai al **115.**

Se preferisci lasciare la sala dalla galleria alla tua destra, vai al **323.**

continua

Se vuoi passare dalla galleria alla tua sinistra, vai al **201.**

84

Non incontri resistenza: le tue mani affondano nella parete della prima bolla come se fosse acqua. Ma quando cerchi di ritirarle, la membrana trasparente si chiude attorno ai tuoi polsi in una strettissima morsa. Le mascelle del lupo si serrano sulle tue gambe e la bolla chiude l'altra metà del tuo corpo.

In un solo, breve minuto muori soffocato, e il tuo cadavere è fatto a pezzi.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

85

La scalata si rivela molto difficile: ci sono pochissimi appigli, e per la maggior parte del tempo sei costretto a tenerti su con la sola forza delle braccia. Procedi molto lentamente e a fatica, e i tuoi sforzi sono accresciuti dallo sferzare violento della pioggia e del vento.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 2. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto e hai raggiunto il grado di Primate, puoi sottrarre 2 dal totale. Il numero finale equivale ai punti di Resistenza che perdi a causa delle ferite e della fatica prima di raggiungere la sommità.

Esausto ed indolenzito finalmente ti avvicini alle mura di cinta della fortezza.

Vai al **27.**

86

Ti ripari fra due dei bozzoli setosi che sono appesi alla parete, e usi la tua capacità Ramastan per mascherare il calore e l'odore del tuo corpo. L'orrenda creatura si ferma, e muove le mascelle nel tentativo di azzannare qualcosa. Guardi dentro uno dei bozzoli, e ciò che vedi ti gela il sangue nelle vene: avviluppata tra le fibre setose c'è la testa di una donna guerriera, ormai in avanzato stato di decomposizione.

L'orrenda visione ti ha sconvolto al punto da farti accelerare il battito cardiaco: speriamo solo che la creatura non si sia accorta della tua presenza! Ma ecco che comincia a muoversi, strisciando sulle corte zampe.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito va da 0 a 4, vai al **109.**
Se va da 5 a 9, vai al **278.**

87

"Seguimi!" grida il guerriero, e si lancia di corsa nel corridoio mentre le creature vi sono alle calcagna. Tutto sta succedendo troppo in fretta perché tu possa renderti conto di ciò che va fatto: puoi solo affidarti all'istinto. Nei pressi dell'arcata l'uomo si blocca di colpo e tu gli sbatti contro con violenza, perdendo l'equilibrio. Fortunatamente è abbastanza veloce e forte da afferrarti per lo zaino e tenerti su.

"Una trappola di serpenti!" urla, e ti indica una lastra di pietra appoggiata a terra. "Maledetto po-

staccio! Ma ci sarà pure un angolo dove le diavolerie di Zahda non ci possano toccare!" E mentre sta ancora parlando uno scricchiolio sinistro attira la vostra attenzione: le creature sono più vicine di quel che temevate! "Salta!" urla il guerriero. "Salta, per l'amor del cielo!"

Se vuoi saltare oltre la lastra di pietra, vai al **268.**

Se decidi di restare ed affrontare il nemico che si avvicina, vai al **299.**



88

Un getto di fuoco esce dal pavimento e dalle pareti, accecandoti per qualche istante. L'ondata di calore ti colpisce in pieno la faccia e ti brucia i capelli e le sopracciglia (perdi 2 punti di Resistenza). Devi allontanarti se non vuoi bruciare vivo!

D'improvviso senti un urlo raccapricciante: qualcosa si sta avvicinando tra le fiamme. Un istante più tardi scorgi una figura umana che esce barcollando dal muro di fuoco e che si avventa su di te.

Se vuoi difenderti, vai al **126.**

Se vuoi schivare il suo attacco e gettarti nell'inferno di fuoco, vai al **204.**

Se vuoi fuggire nella galleria, vai al **320.**

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, vai al **72.**

89

Capisci che il ponte è abbastanza resistente da sopportare il tuo peso, purché non venga urtato con molta violenza. Un colpo o un passo azzardato potrebbero far aprire del tutto una delle numerose crepe che lo percorrono.

Guidato dalla tua capacità Ramas, ci sali sopra e procedi con molta cautela.

Vai al **243.**

90

Mentre procedi la temperatura comincia a salire: sei in un bagno di sudore. Le placche d'acciaio della galleria sono così calde che è impossibile toccarle, e la suola dei tuoi stivali sta fondendo, sollevando nuvolette di fumo.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa o un Amuleto di Platino, vai al **24.**

Se non possiedi nessuna delle due cose, vai al **324.**

91

Con grande disappunto ti accorgi che la galleria è in realtà solo una cava vuota, dove sono custodite delle uova, ciascuna grossa come un barilotto di birra. Qualche essere le ha deposte sopra un mucchietto di vestiti laceri, probabilmente tutto ciò che resta di qualche temerario avventuriero caduto nella morsa mortale dell'enorme serpente. Ti giri e vedi una lingua biforcuta che sibila aggressiva contro di te: quale crudele destino ti è riservato?

Se vuoi dare un'occhiata alle uova più da vicino, vai al **148.**

Se preferisci cercare una via d'uscita, vai al **346.**

92

Avanzi lungo il corridoio, fiducioso nella tua capacità di affrontare le guardie che avessero la sfortuna di trovarsi sul tuo cammino. Delle nicchie buie si aprono ai lati della galleria, e tu scruti con cura il pavimento per scoprire eventuali segni della presenza di trappole.

Il passaggio si fa sempre più buio. In lontananza senti un rumore di frustate, e delle disumane grida di dolore: stanno torturando qualcuno!

Se vuoi continuare in quella direzione, vai al **36.**

Se preferisci tornare sui tuoi passi e prendere l'altro passaggio, vai al **20.**

93

Farti strada tra la fitta rete di ragnatele è più difficile di quanto avevi immaginato. I filamenti appiccicosi ti coprono da capo a piedi, e ti accorgi con orrore che cominciano ad avvilupparti. È troppo tardi per scappare: devi combattere per aver salva la vita! Questo nemico è immune allo Psicolaser e al Raggio psichico. Per di più devi ridurre la tua Combattività di 4 punti per tutta la durata del combattimento, a causa della tua scarsa possibilità di movimento.

Ragnatele:
Combattività 14 Resistenza 34

Se vinci, vai al **131.**



94

Dai un'occhiata alle tue spalle proprio nel momento in cui il lupo gira l'angolo. La vista delle sue fauci bavose ti fa rabbrividire, ma noti con sorpresa che non accenna a continuare l'inseguimento: si ferma e ti guarda scomparire nell'oscurità.

Vai al **240.**

95

Il guerriero sta per raggiungerti, quando dall'arcata proviene un urlo famelico: allora si ferma, pronto a resistere ad un eventuale attacco. Un rumore di mascelle in movimento ti fa rabbrividire: ecco apparire tre creature che sibilano masticando in continuazione tra i denti marci. La loro pelle è nera e lucida, e vi guardano con occhi bramosi. Il guerriero trema violentemente e la spada gli cade dalla mano guantata. Quando le creature escono dall'ombra e muovono qualche passo, perde il controllo dei nervi, si gira e scappa verso di te.

"Mettiti in salvo, straniero! Ti mangeranno vivo!"

Se vuoi fuggire insieme al guerriero per evitare le creature affamate, scappando dall'arcata opposta, vai all'**87.**

Se vuoi attaccare il guerriero non appena ti è vicino, vai al **345.**

Se decidi di farlo passare per affrontare da solo le creature, vai al **249.**

96

Quando la lama si stacca dalla roccia senti un tremendo ululato, come di un lupo di montagna rivolto alla luna piena. Il cuore ti balza in gola e ti ritrai di colpo, temendo di veder comparire da un momento all'altro qualche orrendo mostro; ma dopo parecchi minuti la tua paura si placa: non è successo nulla.

Riponi nel fodero la tua nuova arma e pensi a quale uscita prendere.

Se vuoi passare nella galleria di sinistra, vai al **48.**

Se vuoi prendere quella di destra, vai al **176.**

97

La creatura sembra essere immune al tuo attacco. I suoi tentacoli si attorcigliano intorno a te in una doppia morsa che ti attanaglia il collo. Con un forte strattone ti stacca dalla roccia a cui ti sei abbarbicato, e ti porta inesorabilmente verso la sua bocca.

Quando senti in faccia il calore e la puzza del suo fetido alito, cadi nella più cupa disperazione.

Se possiedi qualche Seme di Fuoco, vai al **10.**

Se possiedi la Spada di Fuoco di Sommerlund, vai al **317.**

Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **331.**

98

Facendo molta attenzione aggiri il trono con l'arma sguainata, pronto a difenderti. Di colpo il cuore ti balza in petto: sei faccia a faccia con Lord Zahda! Lui ti guarda con gli occhi pieni d'odio, e ti punta una bacchetta di platino alla testa.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund, vai al **174.**

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **202.**

99

Capisci che l'aria nel tunnel a nord è molto più calda che in quello ad ovest. A giudicare dal puzzo di zolfo che invade la caverna, deduci che da quella parte dev'essere in corso una eruzione vulcanica.

Se vuoi dare un'occhiata, vai al **59.**

Se decidi che la miglior cosa da fare è mettersi in salvo nel tunnel ad ovest, vai al **323.**

100 *(fig. 6)*

Entri in una stanza al cui centro si erge una statua di bronzo, molto alta. Immediatamente riconosci il copricapo e la foggia della veste: è uno Zakhan, governatore dell'impero di Vassagonia. La statua ha un'espressione angosciata: le braccia sono tese in gesto di supplica e lo sguardo è pieno di tristezza e disperazione. Oltre la statua, nella parete, si apre una porta ovale che scopri essere chiusa.

La nebbia si dirada ed ecco riapparire il cranio, che con voce gracchiante ti si rivolge:

"Ora lo Zakhan ascolterai,
e molta attenzione farai:
se la risposta giusta sarà
neanche una lacrima lui verserà."

Il teschio scompare nel soffitto annebbiato e tu osservi sbigottito le dure labbra di bronzo della statua, piegate in una smorfia di tristezza, che cominciano a muoversi. Una voce tremante proviene dall'interno del corpo metallico:



(fig. 6) La statua raffigura lo Zakhan di Vassagonia.

"Mia figlia ha più di una sorella, e altrettanti fratelli; ma ognuno dei suoi fratelli ha un numero di sorelle che è doppio di quello dei propri fratelli. Ora rispondimi, saggio guerriero, quanti figli e quante figlie ho io?"

Pensaci bene e, una volta decisa la tua risposta, scrivi prima quanti sono i figli dello Zakhan, e poi quante sono le figlie. Ora vai al paragrafo corrispondente a questo numero.

Se non sei in grado di risolvere l'indovinello dello Zakhan, vai al **270**.

101

Senza un minimo preavviso, una massiccia lastra metallica cala di colpo alle tue spalle chiudendo l'entrata alla camera. Uno sferragliare distante di catene e dei colpi secchi ti fanno accelerare il battito cardiaco: istintivamente metti mano alla tua arma, pronto a difenderti da un attacco improvviso. Dopo alcuni interminabili minuti abbassi la guardia.

Se vuoi scoprire dove porta la galleria, vai al **277**.

Se vuoi provare a forzare la lastra di ferro, vai al **214**.

102

Il pannello si chiude e i pulsanti tornano alla posizione originale.

Se vuoi lasciare la sala dalla galleria alla tua sinistra, vai al **201**.

Se decidi di andartene dalla galleria alla tua destra, la stessa da cui sono giunti i guerrieri vestiti di nero, vai al **323**.

103

Correndo sbatti contro una barriera invisibile, una specie di campo d'energia negativa emanata dai due pilastri verdi. Con un terribile fragore rimbalzi su questo scudo e rotoli di nuovo nella stanza (perdi 8 punti di Resistenza; se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa perdi solo 6 punti di Resistenza).

Se sei ancora vivo, vai al **116**.



104

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Difesa, quando raggiungi finalmente la spaccatura nella roccia hai perso 3 punti di Resistenza a

causa della sabbia bollente. Davanti all'apertura tendi l'orecchio, e senti provenire dalle buie profondità dell'interno un'eco di strani rumori. Improvvisamente qualcosa di nero e rotondo emerge dalla superficie delle acque del lago. Un orrendo urlo rompe il silenzio della notte, e una strana creatura si avventa lungo la spiaggia nella tua direzione.

Se vuoi provare a metterti al riparo dentro la fessura della roccia, vai al **16.**

Se vuoi sfoderare un'arma e prepararti a combattere, vai al **342.**

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **225.**

105

Ti precipiti al fianco del tuo compagno e ti accorgi che non ha perso del tutto conoscenza, anche se ha perso molto sangue. Con l'aiuto delle tue conoscenze cerchi di medicare come puoi la ferita, ma questa è molto profonda e riesci solo a prolungargli la vita di pochi minuti. Mentre lo medichi gli racconti della tua missione e dell'aiuto che i Maghi Anziani ti hanno dato per permetterti di entrare a Kazan-Oud. Quando gli narri la storia del tuo viaggio verso Herdos, a bordo della nave volante di Paido, noti che gli occhi del poveretto si illuminano per qualche breve istante.

"Il mio nome è Kasin" riesce a dirti con voce rotta dal dolore, "e Paido è mio fratello". Ora capisci chi ti ricordavano quegli occhi felini, quelle mascelle squadrate! "Per me è finita, Maestro Ramas, ma posso e voglio aiutarti nella tua ricerca" continua, madido di sudore. "Stammi a sentire: là sopra, dietro gli arazzi, c'è un passaggio segreto che porta al trono di Zahda. Sopra il trono c'è la Pietra della Sapienza di Herdos. Ma fai attenzione: Zahda ha unito i suoi poteri a quelli di una Pietra della Morte del reame di Naaros. Egli sfrutta diabolicamente i poteri malvagi di quella pietra. Se riesci ad arrivare là, devi prima distruggere la Pietra della Morte, altrimenti soccomberai di certo. Purtroppo io non posso aiutarti a fuggire da Kazan-Oud: io stesso fui catturato molto prima di giungere in superficie. Ma se riesci a raggiungere la spiaggia, vai verso la vecchia banchina di roccia. Là, sotto i gradini, ho nascosto la mia barca..." un violento tremito lo scuote, e si aggrappa disperatamente alla tua mano. Poi continua: "Quando tornerai ad Elzian, di' a mio fratello che non sono morto invano... Che il cielo ti benedica, Lupo Solitario".

I suoi occhi si chiudono per sempre, e tu giuri a te stesso che porterai a termine l'impresa, qualunque sia il prezzo da pagare.

Vai al **282.**

106

Sei a meno di venti metri dal tunnel ad ovest, quando senti un tremendo dolore alla schiena; ti sembra che i polmoni ti esplodano nel petto in uno scoppio di fuoco e di sangue. Stramazzi al suolo, e il tuo corpo è letteralmente fatto a pezzi da una potente scarica di energia distruttiva.

Dilaniato da un violento colpo d'asta del Dhax, termini qui la tua vita e la tua missione.

107

La tua mano passa con molta facilità oltre la superficie della bolla: sembra quasi di infilare una mano nell'acqua. Ma appena cerchi di ritirarla, la pelle gommosa si serra intorno al tuo polso in una morsa strettissima. Cerchi di liberarti, ma più ti agiti più la bolla inghiotte il tuo braccio, fino a farti completamente prigioniero.

Ti lacrimano gli occhi e i polmoni ti bruciano: in questa prigione trasparente ti manca completamente l'aria! (Perdi 6 punti di Resistenza.)

Se possiedi una spada e vuoi provare a tagliare la parete della bolla, vai al **26.**

Se possiedi una Torcia e un Acciarino, oppure una Lanterna, e vuoi provare a darci fuoco, vai al **51.**

Se possiedi una Sfera di Fuoco di Kaltenland, vai al **145.**

Se non possiedi nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **292.**



108

La corrente è così impetuosa che vieni trascinato a forza in mezzo al lago. Il peso del tuo equipaggiamento, la stanchezza, e l'acqua molto inquinata contribuiscono a farti perdere le poche forze rimaste. Non riesci proprio a tenere la testa fuori dell'acqua e perdi 5 punti di Resistenza per la mancanza di ossigeno.

Vai al **158.**

109

Trattieni a stento un conato di vomito mentre la viscida creatura ti scivola accanto. Appena se n'è andata lasci il tuo nascondiglio e corri lungo il corridoio, desideroso di mettere fra te e quell'orribile verme più distanza possibile.

Vai al **46.**

110 *(fig. 7)*

Entrano quattro guerrieri schierati, che marciano con piglio minaccioso. Sulle prime le loro armature nere e i loro elmi a forma di teschio ti fanno pensare che si tratti di Drakkar, i diabolici guerrieri al servizio dei Signori delle Tenebre di Helgedad. Ma quando si fermano vicino al sarcofago capisci che non si tratta di essere umani: le ampie spalle ricurve sostengono un paio di lunghissime braccia, e le mani che impugnano le armi sono coperte da una peluria arruffata e rossiccia. Dei lunghi artigli giallastri spuntano dalle dita, e dal fondo schiena parte una lunga coda nera con una ciocca di peli sulla cima, come quella dei leoni.

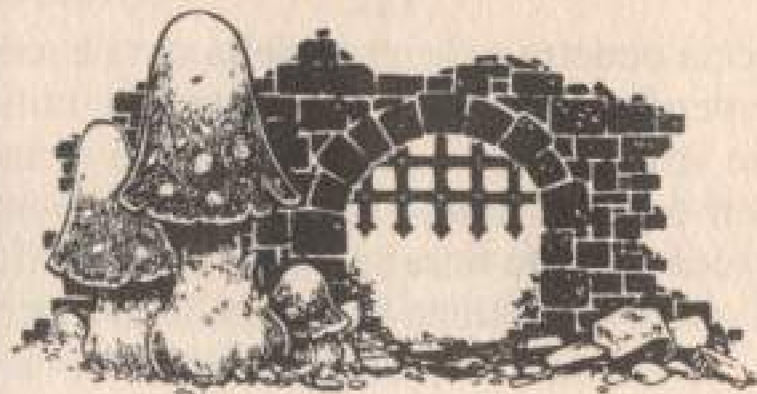
(fig. 7) Quei guerrieri non sono esseri umani.

Quello che sembra essere il capo grugnisce, e dà l'ordine di avvicinarsi alla tomba di granito grigio. Poi solleva il pugno peloso e preme tre pulsanti fissati nella pietra. Un pannello segreto si apre, i quattro strani esseri si introducono nell'apertura e spariscono. Il pannello si richiude senza fare il minimo rumore.

Se vuoi dare un'occhiata al sarcofago, vai all'**83.**

Se vuoi lasciare la sala dalla galleria da cui sono giunti i quattro guerrieri, vai al **323.**

Se decidi di lasciare la sala dalla galleria alla tua sinistra, vai al **201.**



111

Ti trovi in un passaggio con le pareti e il pavimento completamente lisci. In alto il soffitto è celato da una coltre di nebbia che diffonde una strana luce, sufficiente appena a farti vedere dove metti i piedi. Disarmato come sei ti senti nudo e vulnerabile, ma ringrazi il cielo di avere con te almeno lo Zaino, le tue Corone d'Oro e gli Oggetti Speciali.

Con molta cautela avanzi nella galleria, sempre all'erta, finché giungi ad uno spiazzo circolare. Lì, al centro del pavimento, c'è una spada d'acciaio.

Muovi qualche passo e subito dei pannelli si aprono nelle pareti, rivelando due uscite: una a sinistra, una a destra.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione o dello Scudo psichico, vai al **68.**

Se vuoi raccogliere la spada, vai al **224.**

Se vuoi entrare nel passaggio a sinistra, vai al **298.**

Se vuoi entrare nel passaggio a destra, vai al **322.**

112

La freccia penetra nel centro della sfera e scompare. Temendo che il colpo si sia rivelato inutile, riponi in spalla l'arco e sfoderi un'altra arma. Ma ecco un enorme lampo di luce e una tremenda esplosione: la sfera nera scoppia in una miriade di frammenti e si consuma in una palla di fuoco giallastro. Un'ondata di calore ti colpisce il volto (perdi 1 punto di Resistenza), e lo spostamento d'aria ti spinge a forza dentro la spaccatura.

Vai al **16.**

113

Il cigolio dei cardini sveglia l'uomo, che si getta rotolando nell'angolo più lontano della putrida cella. Il suo sguardo è annebbiato, come un pezzo di vetro coperto di ghiaccio, la faccia e le mani sono piene di piaghe.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **192.**

Se non possiedi quest'Arte, vai al **247.**

114

Con molti sforzi sei riuscito ad alzare un po' la lastra, quel che basta a permetterti di scivolarci sotto. Entri nella stanza e ti rialzi in piedi. Ti riposi un po' per riprender fiato prima di passare nel corridoio a nord.

Vai al **187.**

115

Se la serratura funziona come quelle fabbricate dai Fabbri Ferrai di Holmgard, basta che tu prema un bottone alla volta e la porta si aprirà. Ma in quale ordine devi premerli?

Se vuoi premere prima il primo, poi il secondo e quindi il terzo bottone, vai al **123.**

Se vuoi premere prima il secondo, poi il terzo e infine il primo, vai al **231.**

Se vuoi premere il secondo, il primo e infine il terzo bottone, vai al **213.**

Se vuoi premere prima il terzo, poi il primo e infine il secondo, vai al **312.**

Se vuoi premere prima il terzo, poi il secondo, quindi il primo bottone, vai al **321.**

Se vuoi premere nell'ordine il primo, il terzo e il secondo bottone, vai al **132.**

116

L'orrore supera la sorpresa quando vedi la mano prendere il volo e restare sospesa nell'aria sopra la tua testa. Le dita contorte si aprono, e la mano cala verso il tuo cranio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **77.**
Se va da 3 a 6, vai al **198.**
Se va da 7 in poi, vai al **235.**



117

I topi non sono per nulla spaventati dall'acqua, anzi: si lanciano verso di te, graffiandoti e mordendoti la schiena mentre cerchi di spingere la piccola imbarcazione nella fredda acqua del lago. Riesci a salire a bordo e a liquidare con abilità anche i più determinati dei roditori. Poi cominci a remare e ti allontani dalla baia. Hai fatto appena qualche centinaio di metri quando la barca si inclina di colpo su un fianco: i topi hanno rosicchiato il legno della carena! Stai imbarcando acqua e affondi a velocità sorprendente.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **234.**

Se non la possiedi, vai al **325.**

118

Un'ondata di energia ti pervade il corpo non appena metti la mano sulla Pietra della Sapienza di Herdos (recuperi tutti i punti di Resistenza che hai perso nel corso dell'avventura). Ti senti forte, ristorato, dimentichi subito tutte le fatiche che hai dovuto sopportare per arrivare fin qui: sei un uomo nuovo. Entri nel raggio blu e sei immediatamente trasportato verso l'alto, subito dietro a Zahda che cerca disperatamente di restare al centro della colonna di luce. È morto di paura, ma quando vede che ti stai avvicinando troppo sfodera un pugnale scintillante, si gira, e aspetta che tu gli sia di fronte. Ora vi separa meno di un metro: Zahda parte all'attacco. Egli è immune allo Psicolaser (ma non al Raggio psichico). Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 2 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento.

Lord Zahda:
Combattività 23 Resistenza 45

Se vinci, vai al **200.**

119

Il tuo istinto Ramas ti consente di non perdere le tracce di Tavig. Mentre stai percorrendo la stessa strada che hai fatto poco fa, la tua mente è un tur-

binio di pensieri e di interrogativi. Chi è, o cos'è il Trakka? Da dove vengono i Dhax? Chi è quello Zahda di cui Tavig parla con tanto terrore?

Improvvisamente i tuoi pensieri si bloccano, quando senti un grido che risuona forte dalla cima di una scalinata davanti a te. Ecco apparire Tavig che si copre la faccia con le mani sporche di sangue. Sta per stramazzare al suolo, quando le dita squamose di una gigantesca mano verde sbucano dall'oscurità e lo afferrano alla schiena. Poi scompare, ma le sue grida si fanno più forti e disperate.

Se vuoi salire le scale e correre in suo aiuto, vai al **280.**

Se vuoi scappare nella direzione opposta, vai al **323.**

120

Il lupo si avventa su di te; con i suoi orribili denti aguzzi ti azzanna e ti strappa la tunica facendoti cadere pesantemente al suolo (perdi 4 punti di Resistenza). I canini dell'animale scintillano mentre con un altro balzo ti è sopra di nuovo: ti ha bloccato a terra e ti fissa con gli occhi famelici, mentre la sua fetida saliva ti cola in faccia. Cerchi disperatamente di liberarti da questa stretta mortale.

D'improvviso senti un urlo infernale. Il lupo si ritira, impaurito da un roboante getto di fuoco. In quell'attimo ecco apparire una figura umana che barcolla e lancia spaventose grida. Il lupo scappa terrorizzato e questa strana creatura venuta dal fuoco si lancia verso di te, pronta a sferrare un violento attacco.

Se vuoi difenderti, vai al **126.**

Se vuoi schivare questa strana creatura e gettarti tra le fiamme, vai al **204.**

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, vai al **72.**

121

I tentacoli ti sollevano in aria e la morsa si fa sempre più stretta, fino al punto di toglierti il respiro. Stai per essere scagliato verso un enorme macigno, ma ecco che questo pezzo di pietra si apre e rivela un paio di mascelle bagnate da fetida saliva: sei inghiottito in un solo boccone.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

122

Sei costretto a farti strada fra l'orda di creature che si accalcano sui gradini che portano al molo. Alcuni di questi strani esseri stanno persino uscendo dal suolo: dovunque tu volga lo sguardo vedi centinaia e centinaia di mani nere e viscide che sbucano dal sottosuolo e si fanno strada strisciando. Tutte scappano da Kazan-Oud, uscendo anche dalle numerosissime fessure delle mura di cinta.

Vicino alla base della scalinata ti scontri con un gruppo di schiavi. Nella fretta cadi a terra; quegli uomini disperati ti chiedono scusa, ma nel frat-

tempo ti rubano lo Zaino (cancella dal Registro di Guerra lo Zaino e tutto ciò che ci portavi dentro).

Quando raggiungi il molo sei completamente insozzato dal sangue dei tuoi nemici. Il tuo aspetto è così raccapricciante che le creature scappano inorridite, e si gettano nell'acqua del lago piuttosto di dover affrontare il temibile guerriero dalla pelle bianca che ha ridotto in poltiglia tanti loro simili. Sotto la scaletta del molo scopri un vano, chiuso da un lato e con una porta di pietra coperta di erbacce dall'altro: entri e trovi una piccola imbarcazione di vimini, con una pagaia.

Dopo aver combattuto contro i più temibili orrori rinchiusi a Kazan-Oud, ora metti in acqua la barca, sali a bordo e remi a tutta forza verso il bagliore dello scudo di luce. Nelle tue orecchie riecheggia ancora il terribile urlo di morte di Kazan-Oud.

Vai al **350.**



123

Premi anche il terzo bottone e senti uno scatto secco. Il pannello si apre e ti trovi davanti ad una scalinata che scende verso una massiccia porta di ferro.

Se vuoi entrare nella stanza del sarcofago, vai al **216.**

Se decidi di non entrare, vai al **102.**

124

Con un grosso sforzo di concentrazione potresti sollevare col pensiero la spada, e farla avvicinare nell'aria verso di te.

Se vuoi usare la tua Arte della Difesa in questo modo, vai al **279.**

Se decidi di lasciar perdere la spada e di uscire dalla galleria alla tua sinistra, vai al **298.**

Se vuoi uscire dalla galleria alla tua destra, vai al **322.**

125

Il suo cuore batte ancora per qualche istante, poi si arresta. Gli chiudi gli occhi e gli metti la spada sul petto, come è costume nella Slovia quando un guerriero cade in battaglia.

Se decidi di lasciarlo là e andartene, vai al **323.**

Se vuoi perquisirlo prima di andare via, vai al **227.**

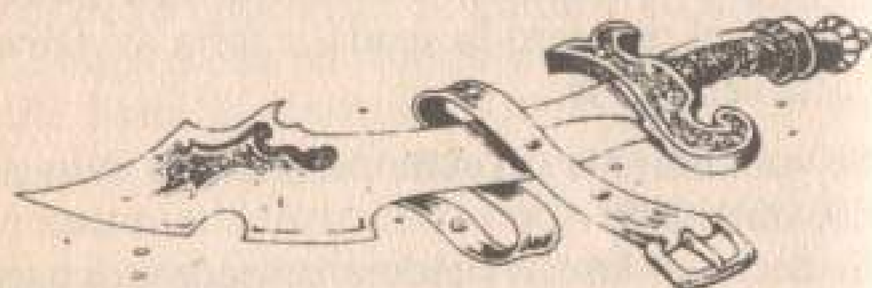
126

Con un urlo che ti scuote l'anima la creatura si avventa su di te, pronta a strangolarti. È immune allo Psicolaser, ma non al Raggio psichico. A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Difesa, raddoppia i punti di Resistenza che perdi

nel combattimento a causa delle profonde ferite che il nemico riuscirà ad infliggerti.

Uomo Fiamma:
Combattività 14 Resistenza 40

Se vinci, vai al **147.**



127

Con un balzo scavalchi il lastrone e procedi nel tunnel. L'aria calda, che sibila tra le pareti sconnesse della galleria, porta con sé un forte odore di zolfo e di corpi in decomposizione. Continui a camminare per più di un'ora, cercando di non inciampare nelle asperità del suolo e di non calpestare certi piccoli vermi blu, che strisciano e si infilano nelle fessure della roccia non appena il raggio della tua luce li illumina.

Improvvisamente la galleria si apre in una stanza ovale. Una scala coperta di ragnatele sale verso una botola nel soffitto. Dalle fessure dello sportello penetra la fioca luce verde della barriera di energia, ormai a te molto familiare. Ai piedi della scala giace un cadavere decomposto, ancora parzialmente rinchiuso nell'armatura. Nel pugno scheletrico è stretta una spada arrugginita, e dalla base del cranio esce un pugnale dal manico d'osso.

Se vuoi salire la scala che porta alla botola, vai al **93.**

Se vuoi dare un'occhiata più da vicino al cadavere, vai al **199.**

Se preferisci lasciare la stanza e continuare nella galleria, vai al **318.**

128

Quando le fiamme si placano e il fumo si dirada, vedi la mano ormai nera appoggiata sul piedistallo. Con orrore ti accorgi che comincia a muoversi e a flettere le dita carbonizzate. Sbigottito la osservi spiccare il volo e librarsi in aria sopra la tua testa. Le dita contorte si aprono e la mano cala verso il tuo cranio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 1, vai al **77.**
Se va da 2 a 6, vai al **198.**
Se va da 7 in poi, vai al **235.**

129

Capisci subito di che erba si tratta: sono foglie macerate di Adgana, una pianta che cresce in abbondanza sulle colline Bavari della regione più a nord di Dessi. Una dose serve ad aumentare la tua Combattività di 6 punti, per la durata di un combattimento.

Ma i guerrieri professionisti non fanno mai uso di quest'erba, e il suo consumo è illegale perché causa forte dipendenza. Se decidi di prenderne una dose prima di un combattimento devi calcolare il rischio di assuefazione. Una volta terminata la lotta, scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se il numero che esce è 0 o 1, ti sarai assuefatto all'uso di questa droga e dovrai ridurre la tua Resistenza di 4 punti.

Se poi decidi di fare uso di un'ulteriore dose di Adgana, i suoi effetti saranno dimezzati (la tua Combattività aumenterà quindi solo di 3 punti invece di 6).

Se vuoi dare un'occhiata al sarcofago, vai all'**83.**

Se vuoi entrare nella galleria da cui sono entrati i bestioni, vai al **323.**

Se vuoi lasciare la sala dall'altra galleria, vai al **201.**

130

Fissi la creatura negli occhi neri come l'inchiostro, e le ordini di cessare l'attacco. All'istante il viscido essere si ritrae, e le sue piccole zampe si agitano nel vuoto: il tuo comando lo ha raggiunto direttamente al cervello. Poi si gira e sparisce nella nebbia. Senti un frastuono assordante, un raggio di luce blu colpisce la creatura e la avviluppa al collo come un serpente: dopo qualche momento ti giunge alle narici il tipico puzzo di carne bruciata. La creatura cerca di divincolarsi, ma è tutto inutile. La nebbia si dirada ed ecco apparire sopra di te una piattaforma.

Se vuoi montare sul corpo dell'orribile rettile e raggiungere la terrazza, vai al **294.**

Se preferisci continuare nella galleria, vai al **46.**

131

Liberandoti dall'ultimo dei mortali filamenti ti lanci su per la scala ed esci. Solo ora ti accorgi che nella lotta hai perso un'arma e uno degli oggetti dello Zaino (cancella dal Registro un'arma a scelta e il secondo oggetto che hai in lista).

Ti guardi attorno e capisci di essere tra le rovine di un piccolo magazzino. Oltre la lastra sporca dell'unica finestra, riesci a scorgere la tetra sagoma dei bastioni diroccati e di una torre annerita dal fuoco: è tutto ciò che resta di Kazan-Oud.

Vai al **27.**

132

I bottoni restano premuti, ma non succede nulla. Stai già per perdere la speranza quando senti un rumore secco. Il pannello si apre e ti trovi di fronte ad una scala che scende verso una grande porta di legno, rinforzata da borchie e lastre di ferro.

Se vuoi entrare nella stanza del sarcofago, vai al **37.**

Se decidi che è meglio lasciar perdere, vai al **102.**

133

Con la forza della disperazione cerchi di sfruttare tutte le tue conoscenze per salvargli la vita, curando le profonde ferite che si aprono sulla sua faccia e la sua gola. L'emorragia si blocca e il battito cardiaco riprende, più forte e regolare, ma capisci che si tratta solo di un miglioramento momentaneo. Ha la schiena rotta e qui, in questa fortezza così ostile, non c'è speranza per lui di sopravvivere e guarire. Per qualche istante riprende conoscenza e si sforza di parlare: "Fai attenzione al labirinto, uomo del nord... il verde... è morte..."

È tutto ciò che riesce a dire, prima di scivolare nel sonno eterno. Gli chiudi gli occhi e gli appoggi la spada sul petto, com'è costume nella Slovia quando un valoroso guerriero muore in battaglia.

Se decidi di proseguire, vai al **323**.
Se vuoi prima perquisirlo, vai al **227**.

134

Riesci a deviare l'energia diretta contro di te facendo uso del Raggio psichico. Con un immenso sforzo di volontà trasmetti la tua energia mentale contro la mano. Crei così delle forti vibrazioni che la colpiscono, innescando una reazione irreversibile: con un improvviso bagliore la mano si disintegra in migliaia di piccolissimi frammenti. Ti gira la testa per l'enorme fatica (perdi 4 punti di Resistenza), ma sei molto orgoglioso della tua vittoria.

Vai al **334**.

135

Un lampo biforcuto di luce verde illumina improvvisamente il tetto in rovina di Kazan-Oud. Dopo brevi istanti un altro intenso bagliore squarcia il cielo, e le centinaia di finestre dei torrioni brillano come enormi occhi luccicanti. Il nero muro di cinta che sovrasta la banchina è semidiroccato; gli anelli di ferro che lo adornavano sono tutti arrugginiti, e su di essi sono attorcigliate delle corde limacciose che pendono nell'acqua. Il fondale vicino alla banchina è abbastanza profondo per far attraccare un grosso veliero, ma la forte corrente e l'incalzare delle onde rendono difficili le manovre alla tua piccola imbarcazione, e per qualche istante temi veramente di finire sfracellato.

Se vuoi smettere di remare per tentare di afferrare una delle corde, vai al **203**.
Se decidi di abbandonare la barca per raggiungere a nuoto una fila di scogli poco più ad ovest, vai al **325**.
Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **57**.



136

Appena riesci a colpire la mano, l'attacco psichico cessa. Sebbene non ci sia segno evidente di ferite, la mano cade a terra, vicino alla base del piedestallo.

Se vuoi attaccarla di nuovo, vai al **116.**

Se decidi di lasciar perdere e di passare fra i due pilastri verdi per entrare nella galleria, vai al **103.**

137

Con un enorme sforzo riesci a comandare al serpente di non avvicinarsi. L'animale ti fulmina con un'occhiata d'odio, mentre la sua infernale pupilla continua a dilatarsi e a contrarsi ad ogni battito del diabolico cuore. Per un po' continua a strisciare verso di te, incerto se attaccare o meno: la tua abilità Ramas è riuscita a bloccare il suo naturale istinto di farsi un sol boccone della tua tiepida carne. Mentre la mostruosa testa continua ad ondeggiare davanti a te, ti accorgi che dalla parete opposta parte una piccola galleria, la cui entrata prima era nascosta dal serpente e dal suo nido. Alla vista di questa possibile via d'uscita perdi un po' di concentrazione e il rettile ne approfitta per avvicinarsi di più. Fortunatamente riesci a reagire in tempo e a riprendere in mano la situazione. Con estrema riluttanza la bestia obbedisce al tuo comando, si adagia al centro della stanza e con la testa appoggiata sulle spire contorte si addormenta profondamente.

Se vuoi attaccare il serpente, vai al **219.**
Se preferisci entrare nella galleria, vai al **260.**

138

Sfoderi la tua arma e sferri un possente colpo al cristallo nero, che si spezza di netto in due parti. Subito i suoi maligni poteri si sprigionano e una pioggia di scintille ustionanti ti cade addosso. I frammenti precipitano nel fossato che circonda il trono di Zahda, sparendo tra le fiamme.

"Che tu sia maledetto, Maestro Ramas!" urla Zahda balzando dal suo trono dorato. Ha in mano una bacchetta di platino che punta verso la tua testa, recitando delle formule magiche. Ma non fa neanche in tempo a finire le sue maligne evocazioni, che la sua voce d'odio si trasforma in un urlo di terrore. Dalle profondità del fossato esce un terribile ruggito, il pavimento trema ed una colonna di luce illumina l'intera sala del trono, mentre dalle viscere della terra escono grossi zampilli di lava fusa. Zahda si ritrae, ammutolito dal panico. In fretta si inginocchia davanti al trono e cerca di toccare un pentagramma scolpito nell'oro. Oltre al fragore dell'eruzione ora si sente chiaramente un altro suono, come un tintinnio di migliaia di piccoli campanelli: nell'oscurità che circonda il trono ecco apparire una chiazza luminosa, che scende verso Lord Zahda fino a circondarlo completamente in una colonna di luce bluastra. Ed ecco che il suo corpo si solleva, trasportato da chissà quale diabolica forza.

Se vuoi prendere la Pietra della Sapienza ed entrare nella colonna di luce blu, vai al **118.**

Se invece vuoi prendere la Pietra e fuggire dalla galleria d'acciaio, vai al **250.**

139

Il pavimento del tunnel a nord è coperto da una miriade di tracce di piccoli animali. Ratti, vermi, rettili, ogni sorta di bestia che vive nelle viscere di questa terra infernale è passata di qui, e ha lasciato dei segni inconfondibili sul selciato coperto di sporcizia. Eppure nella galleria ad est non c'è nessuna impronta: là il suolo è liscio e pulito, neanche un filo di polvere insozza le grigie pietre. I tuoi sensi ti avvertono che qui c'è qualcosa che non va.

Se vuoi entrare nella galleria a nord, vai al **101.**

Se preferisci entrare in quella ad est, vai al **187.**

140

I tuoi sensi, pronti ad avvertirti di ogni pericolo incombente, ti fanno subito notare un fascio di luce che attraversa il passaggio davanti a te all'altezza delle ginocchia.

Se vuoi saltare oltre il fascio di luce, vai al **155.**

Se decidi di passarci in mezzo, vai al **94.**

141

Ti pulisci il sudore della fronte con la manica e ti giri per andartene, ma inciampi su qualcosa che giace sul sentiero sporco di sangue. A prima vista sembra una mazza, ma poi capisci che si tratta di una sottile bacchetta d'argento che in cima porta incastonata una sfera di vetro arancione. È un oggetto troppo fragile perché tu possa servirtene come arma di difesa.

Se vuoi raccogliere lo Scettro d'Argento, vai al **223.**

Se vuoi lasciarlo dov'è e continuare per la tua strada, vai al **308.**

Se hai completato il Cerchio di Sapienza dello Spirito, vai al **25.**

142 *(fig. 8)*

Alla fine del corridoio delle celle, una scala scende al piano di sotto. Qui c'è una creatura dalla faccia minacciosa, armata di un'ascia, che fa la guardia.

Bestione Carceriere:
Combattività 17 Resistenza 22

Se vinci in un numero di scontri non superiore a 3, vai al **238.**

Se il combattimento dura più di 3 scontri, vai al **212.**

143

Con mossa fulminea i tentacoli ti afferrano, avviluppandosi saldamente attorno al tuo collo. Con uno strattone potentissimo ti strappano dalla roccia a cui ti eri aggrappato e ti sollevano pian piano verso quella orrenda bocca.

La più cieca disperazione prende il posto del dolore e del panico, quando senti sulla tua faccia l'alito caldo e fetido di quella creatura.

(fig. 8) C'è un orrendo bestione a guardia della scala.

Se possiedi qualche Seme di Fuoco, vai al **10**.

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund, vai al **317**.

Se non hai nessuno di questi Oggetti Speciali, vai al **331**.



144

Continui a procedere nella galleria finché giungi ad un vicolo cieco. Il bagliore rosso che hai visto poco fa penetra da uno stretto portale, quasi una fessura nella parete. Ci dai un'occhiata e ciò che vedi è veramente raccapricciante: oltre il portale si apre un cratere di ferro nero che digrada a terrazze verso il livello inferiore, il cui pavimento è rosso come il sangue. Centinaia di forme di vita brulicanti affollano ogni terrazzamento: trascinano vagoni e spingono mostruose macchine su per ripide rampe che danno accesso a dei corridoi. Altri esseri vestiti di nero li picchiano e imprecano selvaggiamente. Non riesci a vedere nient'altro, perché il caldo e il vapore che vengono da quel luogo infernale ti annebbiano la vista.

Improvvisamente una sottile lama di ferro scende dal soffitto e chiude la stretta fessura. Ti ritrai e stai per andartene, quando in lontananza vedi che anche l'uscita è bloccata da un'altra parete di metallo.

Vai al **37**.

145

Spacchi in due la tua Sfera di Fuoco e avvicini la magica fiamma alla pellicola trasparente, che si scioglie con facilità. Dall'apertura che hai creato entra subito una gran quantità d'aria, che gonfia smisuratamente la bolla. Ne approfitti per uscire e, tenendo davanti a te la Sfera di Fuoco, ti fai strada fra le altre bolle: non appena la fiamma sfiora la loro superficie lucida e trasparente, esse scoppiano e cadono a terra.

Procedi con tutti gli organi di senso pronti ad avvisarti di qualche pericolo imminente. Un'ombra sul pavimento poco distante ti mette in guardia, ma subito la paura si trasforma in disappunto: capisci che si tratta di un profondo e largo fossato, che interrompe il corridoio per una trentina di metri. Un improvviso bagliore sopra la tua testa annuncia l'indesiderabile ritorno del teschio:

"La vista t'inganna, non tien fede ai patti;
tu trova la strada, o resta e combatti!"

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo psichico o della Divinazione, vai al **39**.

Se non possiedi neanche una di queste Arti, vai al **261**.

146

Noti subito che sul corpo del guerriero non c'è traccia di ferite: nessun taglio di lama, nessuna freccia ha mai sfiorato la sua armatura. Se non fosse per l'inconfondibile odore di cadavere, diresti che sta dormendo. Giri il corpo per guardarlo in faccia e ciò che vedi ti paralizza: al posto degli occhi ci sono due grandi buchi neri; la lingua pende fuori della bocca, nera e maciullata, e dalle labbra contratte in una smorfia di dolore gocciola un denso liquido verdastro. Trattenendo a stento un conato di vomito, lasci il cadavere ed entri nel passaggio segreto.

Vai all'**11**.

147

Tutto ciò che rimane dell'Uomo Fiamma è un mucchietto di cenere. Ora, d'improvviso così come sono apparse, le fiamme scompaiono lasciando un velo di calda foschia nel passaggio. Dal soffitto coperto di nebbia echeggia una sarcastica risata, e in cuor tuo maledici Lord Zahda e il suo infernale labirinto.

Vai al **240**.

148

Le uova sono calde, e riesci persino a percepire dei lievi movimenti all'interno. Con molta cura le sposti e dai un'occhiata nel nido; trovi alcuni oggetti di un certo interesse:

MAZZA (Armi)
CORPETTO DI PELLE (Oggetti Speciali). Se indossato aumenta di 2 punti la tua Resistenza.
SPADA (Armi)
ELMETTO (Oggetti Speciali). Se indossato aumenta di 2 punti la tua Resistenza.
COPERTA (nello Zaino)
BOTTIGLIA DI VINO (nello Zaino)
PUGNALE (Armi)
POZIONE DI VIGORILLA (nello Zaino). Una dose; se ingerita restituisce 4 punti di Resistenza.

Se vuoi prendere uno o più di questi oggetti, ricordati di fare gli opportuni cambiamenti sul Registro di Guerra.

Un forte rumore e il cigolio di un cardine, che provengono dalla stanza alle tue spalle, ti mettono in agitazione. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero va da 0 a 4, vai al **63.**
Se va da 5 a 9, vai al **346.**

149

Lord Zahda lancia un urlo disumano quando il tuo colpo mortale gli trafigge in pieno il cuore. Con le braccia alzate e le mani contratte, simili ad artigli, cade in ginocchio e un'ultima maledizione gli si blocca nella gola piena di sangue. L'occhio sinistro brilla luminoso per qualche istante, poi si chiude, come una candela che arde in un temporale ed è spenta dalle prime gocce di pioggia. Si accascia al suolo e cade dal piedestallo, precipitando tra le voraci fiamme del fossato.

Ti avventi sul trono, prendi la mira, e colpisci con violenza la pietra nera. Questa si spacca di netto in due, scatenando i suoi malvagi poteri, e una pioggia di scintille ustionanti ti cade addosso. I frammenti precipitano nel fossato che circonda il trono di Zahda, sparendo inghiottiti dalle fiamme.

Dalle profondità del fossato esce un terribile ruggito, il pavimento trema ed una colonna di luce illumina l'intera sala, mentre dalle viscere della terra escono grossi zampilli di lava fusa.

Se vuoi prendere la Pietra della Sapienza e fuggire nella galleria d'acciaio, vai al **250.**

Se vuoi prenderla e cercare un'altra via d'uscita, vai al **267.**

150

Dapprima le scale sconnesse e le buche non ti danno grossi problemi, ma poi anche la tua abilità è messa in crisi quando, alla fine della scalinata, ti accorgi che gli ultimi gradini sono stati spazzati via. Di fronte a te c'è una voragine larga almeno venti metri.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, vai al **255.**
Se possiedi una Corda, vai al **310.**
Se non possiedi né l'una né l'altra, vai al **211.**

151

Ti fai strada fra le bolle con molta facilità, come se tu stessi camminando fra delle ragnatele. Appe-

na la punta della tua spada sfiora la loro pellicola lucida e trasparente, esse scoppiano e cadono a terra.

Continui a camminare, con tutti i sensi pronti a cogliere il minimo segno di pericolo. Un'ombra sul pavimento poco distante ti mette in guardia, ma subito la paura si trasforma in disappunto quando capisci che si tratta di un profondo e largo fossato, che interrompe il corridoio per una trentina di metri. Non sembra esserci nessun modo per attraversarlo. Ti guardi attorno pensando a cosa fare, quando un improvviso bagliore sopra la tua testa annuncia l'indesiderato ritorno del teschio:

"La vista t'inganna, non tien fede ai patti;
Tu trova la strada, o resta e combatti!"

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo psichico o della Divinazione, vai al **39**.

Se non possiedi neanche una di queste Arti, vai al **261**.

152

Hai fatto centro! La tua freccia colpisce in pieno il fianco di un'altra delle creature, che barcolla all'indietro e si contorce dal dolore. Poi inciampa nelle gambe del suo compagno ferito e cade nel baratro.

Solo una creatura è ancora incolume. Si gira verso di te e ti accorgi che la sua bocca è sporca del verde sangue del compagno.

Se vuoi scagliare una freccia anche a questo nemico, vai al **253**.

Se vuoi girare sui tacchi e scappare più in fretta che puoi, vai al **277**.

153

L'acqua continua a salire e ti ritrovi a galleggiare tra la fitta nebbia sul soffitto della stanza.

Se cerchi di scoprire cosa c'è oltre la nebbia, vai al **60**.

Se vuoi immergerti ed esaminare la statua, vai al **168**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **307**.



154

Ti appiattisci contro la parete e guardi terrorizzato il tronco piombare proprio a pochi passi dal punto in cui ti trovi. Un ramo ti squarcia il petto ed un altro ti ferisce al costato. Urli di dolore e perdi 3 punti di Resistenza.

Il grosso tronco si conficca nella sabbia della spiaggia ed oscilla come un enorme giavellotto. Ti togli il sangue dal volto e dai ancora un'occhiata alla scalinata in rovina.

Se possiedi una Corda, vai al **310.**
Se non la possiedi, vai al **211.**

155

Per qualche istante sei accecato da un intenso bagliore di luce biancastra, mentre dalle pareti e dal pavimento sprizzano getti di fuoco così potenti e numerosi che ti stordiscono completamente. Un'ondata di calore ti colpisce in pieno volto (perdi 2 punti di Resistenza), costringendoti ad arretrare verso il famelico lupo nero.

Se vuoi combattere contro il lupo, vai al **120.**

Se preferisci gettarti in quell'inferno di fiamme, vai al **204.**

156

Quando riesci a costringere la mano a liberare la sua preda, Tavig ha già smesso di gridare da lungo tempo. La mano ferita e sanguinante ritorna nelle tenebre della galleria, e lascia il corpo del guerriero senza vita ai tuoi piedi. Gli chiudi gli occhi e gli appoggi la spada sul petto insanguinato, com'è costume nella terra di Slovia quando un guerriero cade in battaglia.

Se decidi di continuare per la tua strada, vai al **323.**

Se vuoi prima perquisire il cadavere, vai al **227.**

157

Tiri fuori il seme dalla tasca della tunica e lo lanci contro il piedestallo, con tutta la forza che hai. Con un rumore secco il guscio si apre e la pedana è inghiottita da una fiammata brillante. Ben presto anche la mano prende fuoco: si contrae e si dimena mentre le fiamme attecchiscono sulla sua lurida carne. Ad un certo punto non vedi più nulla, perché si è alzato un denso ed acre fumo nero.

Se vuoi aspettare che cessi il fuoco, vai al **128.**

Se invece vuoi aggirare il cerchio di fuoco ed entrare nel passaggio che c'è dall'altra parte, vai al **284.**

158

Con i polmoni che ti scoppiano emergi in superficie e annaspi fino a riva. Esci con fatica dall'acqua gelida e stramazzi al suolo, esausto e senza fiato vicino ad una fila di grossi macigni mezzo sepolti dalla sabbia scura. Poi controlli il tuo equipaggiamento: hai perso due oggetti dallo Zaino e tutto il cibo si è guastato nell'acqua infetta. (Cancella dal Registro di Guerra tutti i Pasti e due oggetti dello Zaino a tua scelta.)

Hai appena ripreso fiato quando senti, in direzione delle rocce alla tua sinistra, uno strano rumore, come se qualcuno stesse trascinando un grosso peso tra gli scogli. Sul masso più vicino a te si apre

una fessura verticale e vieni colpito da una fioca luce gialla: non si tratta di uno scoglio! Stai fissando un enorme occhio!

Se vuoi sfoderare la tua arma e attaccare l'occhio, vai al **265.**

Se preferisci scattare in piedi e scappare verso le rocce a picco, alla base di Kazan-Oud, vai al **41.**



159

Ti trovi a camminare sui lastroni di marmo lucidissimo della sala del trono di Zahda, e i tuoi passi echeggiano tra le gradinate circolari mentre ti avvicini sempre di più al fossato centrale. La stanza è deserta, e l'unica luce che la illumina è quella di una piccola fiamma che esce da un pennone di ferro.

"Come osi sfidare i poteri di Zahda?" urla una voce nell'oscurità, risuonando cupa nel vuoto della stanza. Ora un raggio di luce bianca ti colpisce in pieno: proviene dal trono ed ha un'intensità innaturale. "Come osi sfidare il Signore di Kazan-Oud?"

In preda al panico cerchi di uscire dal raggio di luce, ma non riesci a fare neanche un passo. I muscoli sono completamente paralizzati.

"Conosco le tue intenzioni; la tua identità mi è stata rivelata. Tu sei il Maestro Ramas, colui che chiamano Lupo Solitario". Ora la voce si fa più severa, piena di indignazione e di rabbia. "Sei venuto qui per rubare ciò che mi appartiene. Per un tale crimine c'è solo una pena: la morte!"

Un raggio di energia innaturale parte dal trono e ti colpisce come il più cocente dei raggi solari. Prendi fuoco e bruci, finché di te non resta più nulla.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

160

Quando anche l'ultimo dei nemici è caduto ai tuoi piedi, ti accorgi che una sezione della parete si sta spostando: ecco apparire uno strano gnomo barbuto, che indossa un consunto panciotto di velluto nero. Gli occhi tondi e sproporzionati ti fissano con odio, mentre alza un tubicino cavo di ottone e lo punta verso di te.

"Sogni d'oro!" ti dice ridacchiando, e dalla bacchetta parte un soffio di vapore gelido che ti colpisce in pieno. Ti ritrai tossendo, ma il fumo amaro ti ha già riempito i polmoni. Quando capisci di aver inalato un potente gas soporifero stai già soccombendo.

Vai al **165.**

161

Mentre i pochi superstiti svolazzano via sparendo nell'oscurità, tu rimetti nel fodero l'arma e sposti con i piedi i corpi degli sfortunati che hanno assaggiato i tuoi colpi mortali. Alla fine delle scale c'è una stanza di pietra completamente spoglia, ad eccezione di una rastrelliera appesa alla parete opposta. Ci sono una Lancia e uno Spadone, entrambi in ottime condizioni. Due gallerie, illuminate con delle fiaccole, offrono uscita da questa stanza: da una parte vai a nord, dall'altra ad est.

Se vuoi passare dal tunnel a nord, vai al **187.**
Se vuoi entrare nel tunnel ad est, vai al **101.**
Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **139.**

162

Il tuo colpo è veloce e preciso: la freccia colpisce la schiena del guerriero proprio sopra la cintola, ed egli stramazza al suolo sbattendo la faccia. Per alcuni istanti continua a contorcersi in agonia, poi cede all'incalzare della morte.

Ti lanci subito nel corridoio, lasciandoti alle spalle la guardia morta e la stanza. Passi sotto un'arcata e arrivi ad una scala a chiocciola; scendi la scala e alla fine trovi una galleria che corre da ovest ad est.

Se vuoi andare ad ovest, vai al **29.**
Se vuoi andare ad est, vai al **272.**
Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione o della Divinazione, vai al **171.**

163

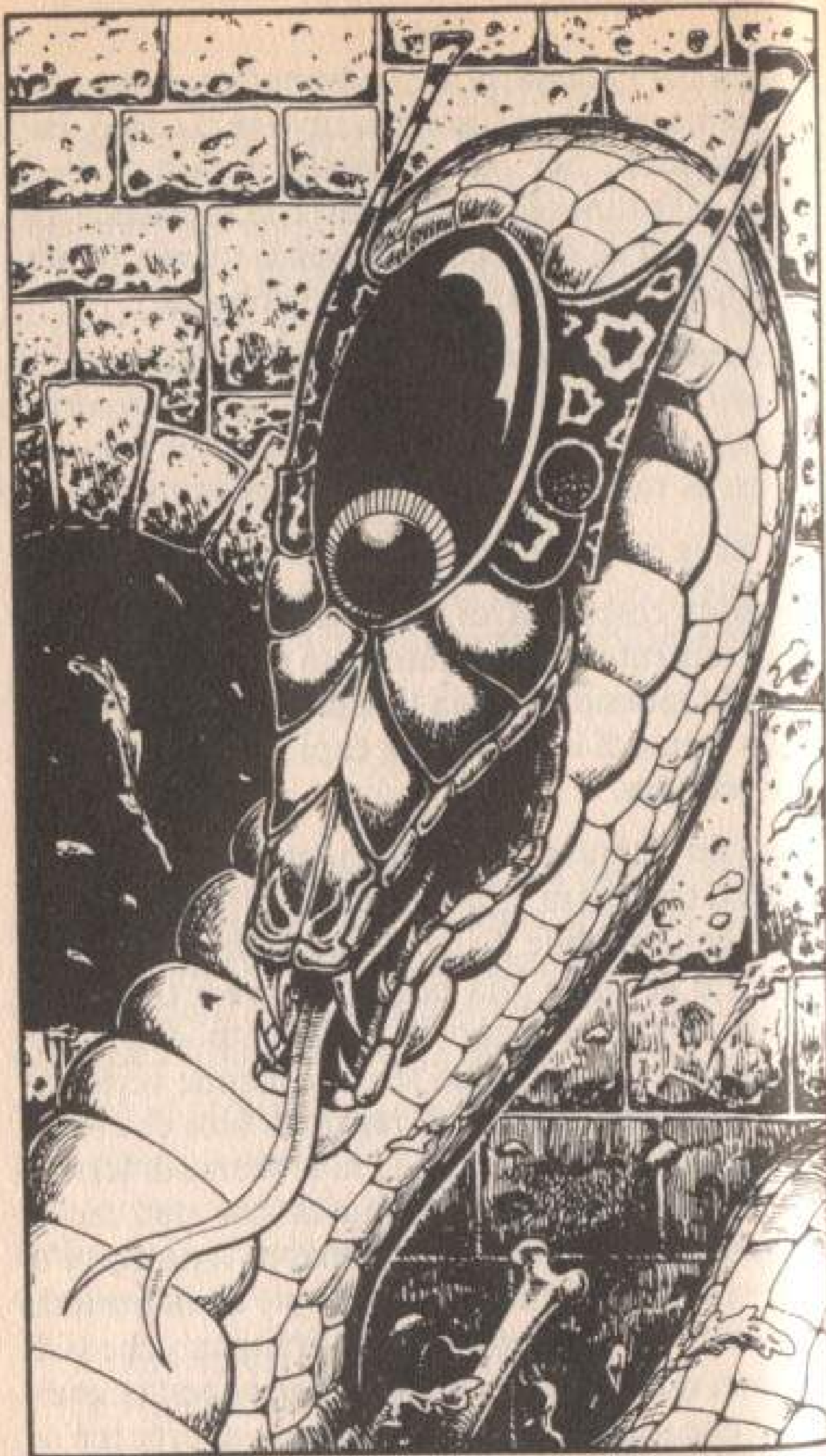
Passi sotto l'arcata verde, e immediatamente una fortissima ondata di calore ti investe il corpo, carbonizzandoti. Sei passato sotto il portale della morte, e l'ultima cosa che senti è la sarcastica, orrenda risata di Zahda che ti guarda morire da una piattaforma sospesa nel soffitto nebbioso.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

164 *(fig. 9)*

Riprendi coscienza di soprassalto, controllando istintivamente il tuo armamento per paura che un pericolo indesiderato sia lì, a darti un salutino. Ti tiri su e guardi intorno, per capire dove sei; la testa ti scoppia.

Sei su un cumulo di erbacce marcite, nell'angolo di una tetra stanza. L'aria è pregna di un acre odore, l'inconfondibile puzzo dei serpenti. Appena la vista si è abituata alla fioca luce, vedi tra le immondizie che coprono il pavimento delle ossa umane: una costola, due teschi e alcune vertebre. Il tutto è illuminato da un raggio di luce che scende da una grata nel soffitto. Tra le sbarre di ferro ti sembra di intravedere per un attimo una faccia molto smunta. Un brivido di terrore ti percorre la schiena mentre il silenzio si riempie di un'orrenda risata. Ma non è tanto il suono inumano che ti fa tremare, quanto la vista di un'enorme testa cuneiforme che sta sbucando dal cumulo di erbacce su cui sei seduto: è la testa di un gigantesco serpente!



(fig. 9) È un serpente dalla testa spaventosa.

Balzi in piedi e corri nell'angolo più lontano della stanza, con il cuore che batte all'impazzata. Il serpente si alza quasi fino al soffitto, la lingua biforcuta sibila astiosa e un grande occhio giallo ti fissa dal centro del grosso muso squamato. Ancora una volta la risata echeggia nella stanza, mentre l'animale striscia verso di te agitando il capo.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, e hai raggiunto il grado di Primate, vai al **137**.

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **7**.

Se non hai né un arco né quell'Arte, vai al **301**.

165 *(fig. 10)*

Ti risvegli di colpo, e ciò che vedi è talmente allucinante che per qualche istante sei convinto di sognare. Davanti ai tuoi occhi si apre un'enorme sala di marmo luccicante, circondata da innumerevoli file di gradinate, come un enorme anfiteatro. Al centro della stanza c'è un ampio fossato, da cui sale un pennone di ferro su cui scivolano delle lingue di fuoco che emergono dalle profondità della terra. Centinaia di strani figuri sono seduti sulle gradinate, e tutti ti fissano con occhi infuocati dai cappucci delle loro vesti. Riesci a sentire il brusio delle loro sarcastiche risate, e un brivido di terrore ti fa accapponare la pelle.

In lontananza senti risuonare forte un gong, e una lugubre cantilena si alza dagli incappucciati. Vorresti fuggire al più presto da questo posto poco



(fig. 10) Le gradinate sono piene di creature incappucciate.

rassicurante, ma i tuoi polsi sono incatenati saldamente ad un anello d'ottone fisso alla parete.

"Che il processo abbia inizio!" ordina una voce possente la cui eco risuona nella sala. Come un sol uomo tutti i presenti si alzano, e un raggio di luce cala dal pennone ad illuminare la figura di un uomo macilento con i capelli bianchi, seduto su un trono d'oro massiccio. Sopra il suo capo sono sospesi due cristalli: uno chiaro e lucido come un diamante, l'altro nero come la morte. Tra le due pietre rimbalza un flusso di energia, la cui luce bluastra getta delle strane ombre sul volto dell'uomo.

"Intruso" ti apostrofa poi con voce gelida e calmissima, "sei venuto a Kazan-Oud con propositi di morte. Non è forse vero che quei codardi di Elzian ti hanno promesso una ricompensa per distruggermi?"

Un ronzio di dissenso sale dalle gradinate affollate, soffocando le risposte che tenti di dare in tua difesa. Il Lord si alza lentamente dal trono e si gira verso i suoi tirapiedi, con le mani tese come per ricevere delle adulazioni. Il brusio si fa sempre più forte e la tua vista è attratta dalla pietra chiara sospesa sopra il trono. Ora al suo interno luccica una luce dorata. In un attimo capisci che si tratta proprio dell'oggetto della tua ricerca: la Pietra della Sapienza di Herdos!

"Il vostro verdetto, miei cari?" urla l'uomo con gli occhi dilatati dalla rabbia, e la voce severa ed impetuosa.

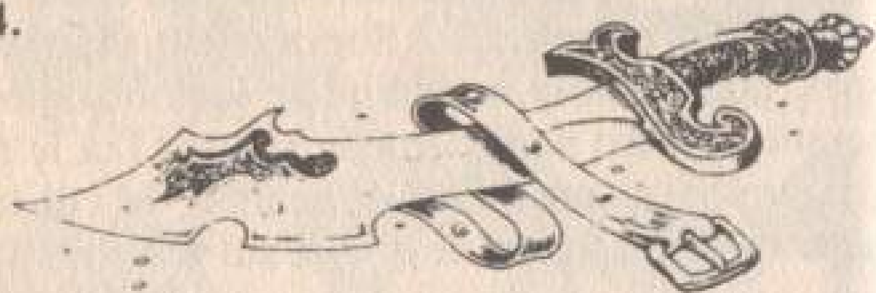
"Colpevole, Lord Zahda!" urla la folla in risposta.

"E la pena?" grida ancora il vecchio.

"Il labirinto!" gridano a una voce. "Il labirinto!"

Se possiedi la Spada del Sole di Sommerlund, vai al **335.**

Se non possiedi questo Oggetto Speciale, vai al **264.**



166

Hai fatto cinque passi, quando senti un altro schiocco rompere il silenzio. Una frusta invisibile ti colpisce dietro alle ginocchia, facendoti barcollare e gridare di dolore.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto aggiungi 2 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **275.**
Se va da 3 a 7, vai al **222.**
Se va da 8 in su, vai al **311.**

167

I tuoi sensi ti avvertono che questo portale nasconde una trappola: se scegli il numero sbagliato e tiri la leva, le conseguenze potrebbero esserti fatali.

Vai al **329.**

168

L'acqua continua a uscire dalla faccia della statua e la pressione aumenta in maniera drammatica. Ora la testa della statua è crollata, lasciando un buco del diametro di un piatto. Ci dai un'occhiata e vedi all'interno un ugello e una levetta, ma non riesci a raggiungerli con il braccio.

Se possiedi una spada o una lancia, vai al **32.**

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **263.**

169

La parete scende a velocità sorprendente: c'è ancora molto poco spazio per scappare.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **237.**
Se va da 5 in poi, vai al **326.**

170

Improvvisamente si scatena un bagliore accecante di luce, seguito da una tremenda esplosione: la creatura è fatta a pezzi e dilaniata da fiammate giallastre. Il calore intenso ti ustiona la faccia e ti bruciacchia i capelli (perdi 4 punti di Resistenza), e lo spostamento d'aria ti solleva in aria. Spaventato e malconcio ti trascini fino alla fenditura della roccia, illuminata dai resti del mostro che continuano a bruciare tutt'intorno.

Vai al **16.**

171

Le tue capacità Ramas ti avvertono che nella parete alla fine delle scale si cela un passaggio segreto. Uno dei mattoni è più levigato degli altri, e capisci subito che è lì che bisogna agire per attivare il meccanismo d'apertura della porta segreta.

Se vuoi premere il mattone, vai al **14**.

Se preferisci seguire il tunnel in direzione ovest, vai al **29**.

Se vuoi andare ad est, vai al **272**.



172

Il flusso d'acqua ti trasporta fuori della stanza e ti deposita sul pavimento di un corridoio, alla base di una rampa di scale. Asciugandoti gli occhi ti dai un'occhiata intorno. Alle pareti del corridoio sono appese centinaia di strane cose filamentose, che sembrano dei giganteschi bozzoli. La porta ovale si richiude con un rumore secco che risuona a lungo nel corridoio. Nella penombra intravedi davanti a te qualcosa che si muove.

Un'enorme creatura, simile ad un verme dai grandi occhi neri, sta strisciando verso di te annusando l'aria; dalla sua bocca cola della schiuma ribollente e viola.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, vai all'**86**.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale e hai raggiunto il grado di Primate, vai al **130**.

Se possiedi un Fischietto d'Argento, vai al **347**.

Se non possiedi queste Arti né l'Oggetto Speciale, vai al **233**.

173

Il frenetico squittio dei topi ti fa scoppiare la testa, mentre continui a correre lungo la spiaggia. Oltre un ammasso di rocce informi vedi un ruscelletto che scende dalle mura di pietra e scava un profondo fossato, che taglia in due la spiaggia prima di riversarsi nell'acqua del lago. Un ponte di pietra naturale attraversa il fossato, ma al centro è così sottile e stretto che temi sia troppo fragile per sopportare il tuo peso.

Se vuoi attraversarlo in ogni caso, vai al **243**.

Se decidi di provare ad attraversare a nuoto il ruscello, vai al **108**.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai all'**89**.

174

Dall'asta di Zahda partono delle fiammate blu, ma tu le intercetti e le devii con la lama della spada. I raggi mortali attraversano crepitando il buio della sala e colpiscono un'intera fila di gradinate, distruggendole in una tremenda esplosione.

"Morirai... sì, morirai... MORIRAI!" urla Zahda come impazzito. Poi fa roteare l'asta per due volte sopra il capo, prima di lanciartela addosso. Lord Zahda è immune allo Psicolaser e al Raggio psichico.

Lord Zahda (e la sua potente asta):
Combattività 33 Resistenza 45

Se vinci, vai al **149**.



175

Una cappa di fumo densissimo si sprigiona dal corpo della creatura che hai ucciso, e i tuoi nemici ne approfittano per avvicinarsi non visti. Vorresti reagire in qualche maniera, ma gli occhi ti lacrimano e cominci già a tossire.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Guerra con l'arco, oppure quella della Difesa, sottrai 3 dal numero uscito.

Se il totale va da 5 in giù, vai al **19**.
Se va da 6 in su, vai al **314**.

176

Avanzi con cautela e circospezione, stringendo gli occhi per vedere meglio nel buio. Noti che davanti a te la galleria gira bruscamente a sinistra, ma prima che tu riesca a raggiungere l'angolo un orrendo ululato ti paralizza. Ti giri e vedi con orrore un gigantesco lupo nero che sta correndo verso di te. Si fa sempre più vicino, gli occhi scarlatti brillano nella penombra e le zanne appuntite sono pronte ad affondare nella tua carne.

Se vuoi restare a combattere questa famelica bestia, vai all'**8**.
Se decidi di girare l'angolo e scappare più veloce che puoi, vai al **140**.

177

Con molta agilità sali per i gradini fino a giungere all'ombrosa apertura nella parete. Dalle profonde oscurità senti echeggiare degli strani rumori: c'è qualcosa che si muove all'interno. Improvvisamente una cosa rotonda e nera emerge dalla superficie d'acqua del lago e un grido spaventoso rompe il silenzio della notte. Per alcuni istanti quella strana creatura resta sospesa in aria e poi si scaglia verso di te a velocità inaudita.

Se vuoi ripararti dentro la fenditura della roccia, vai al **16**.

Se vuoi sfoderare la tua arma e prepararti a combattere, vai al **342**.

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **225**.

178

I piccoli serpentelli ti si avvinghiano alla cieca attorno ai piedi e con gli aguzzi dentini ti mordicchiano le gambe. Il combattimento è inevitabile.

Se possiedi un Seme di Fuoco e vuoi usarlo, vai al **191**.

Covata di Hactaraton:
Combattività 15 Resistenza 28

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Medicina, raddoppia i punti di Resistenza che perdi in combattimento a causa dei morsi velenosi di questi animaletti.

Se vinci, vai al **346**.

179

La tua capacità blocca l'attacco psichico e ti allevia il dolore al capo, ma la mano ha intuito la tua forma di resistenza e ora prova una nuova strategia. Chiude le dita formando un gigantesco pugno e comincia a dare dei piccoli colpi alla piattaforma. Il rumore e il tremito del pavimento ti distraggono dalla concentrazione, e devi far ricorso a tutta la tua forza di volontà perché il tuo Scudo psichico non venga infranto.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Raggio psichico e hai anche raggiunto il grado di Primate, vai al **134**.

Se non possiedi quel potere, o se non hai ancora raggiunto il grado di Primate, vai al **297**.

180

Facendo ricorso ai poteri della tua Arte, prendi fiato e cominci ad emettere un suono costante. La tua fronte è imperlata di sudore, ma continui a gridare aumentando il tono e l'intensità del grido, fino a giungere ad un suono così acuto che neanche le tue stesse orecchie riescono a sentire. Improvvisamente i pipistrelli iniziano a squittire all'unisono; si lanciano disordinatamente in volo, sbattendo l'uno contro l'altro e contro le pareti e il soffitto: il tuo acutissimo richiamo ha paralizzato i loro centri sensoriali. I pochi superstiti scappano nel buio della galleria. Finalmente puoi smettere di gridare e riprendi a scendere le scale. (Se hai fatto uso dell'Arte Ramastan del Raggio psichico, non perdi neanche un punto di Resistenza.)

Vai al **236**.

181

La pattuglia si ferma a meno di dieci metri dal tuo nascondiglio. Quello che sembra il capo grugnisce un ordine, e una delle guardie tira fuori dalla tasca una pietra focaia. La sfrega e accende una torcia coperta di catrame, appesa alla parete. Che sfor-

tuna! La vivida fiamma della torcia ti illumina in pieno!

Se hai un arco e vuoi usarlo contro le guardie prima che si rendano conto della tua presenza, vai al **206**.

Se vuoi attaccare le guardie con un'altra arma, vai al **332**.

Se decidi di tentare la fuga dal corridoio che ti sta di fronte, vai al **69**.

182

Con molta facilità riesci ad avvolgere la fune attorno all'impugnatura della spada e a trascinarla verso di te. La lama è molto pesante, di scarso valore e qualità, ma in questo strano e pericoloso labirinto anche questa rozza arma può restituirti la speranza di sopravvivere.

Se preferisci andartene dalla galleria a sinistra, vai al **298**.

Se invece te ne vuoi andare da quella di destra, vai al **322**.

183

Per quanto provi a tastare, il lastrone non si muove affatto. Ma così facendo scopri qualcosa nascosto sotto la polvere. Con molta cura togli via la sporcizia e vedi la sagoma di un serpente profondamente incisa nella superficie di marmo grigio. Tra le spire squamose dell'animale è inciso anche il numero **123**. Segnatelo in margine al Registro di Guerra: potrebbe tornarti utile in seguito.

Se vuoi saltare oltre il lastrone e continuare nella galleria vai al **127**.

Se decidi di entrare nella galleria camminando sulla lastra di marmo, vai al **277**.

184

I polmoni ti stanno per scoppiare, ma la porta non si apre ancora.

Se possiedi una Boccetta di Pillole Blu, vai al **230**.

Se vuoi cercare ancora di aprire la porta sfruttando la tua Arte Ramastan, vai al **313**.

Se decidi di nuotare fino in superficie, vai al **153**.



185

Un forte rumore, simile allo strepito di zoccoli di cavallo, ti fa arrestare. I tuoi istinti ti dicono che molte di quelle creature stanno correndo lungo la galleria in tua direzione. Andare avanti sarebbe un suicidio. Più di duecento metri ti separano dall'altra galleria, e mentre ti giri e cominci a correre preghi di riuscire ad arrivarci prima che appaiano

i Dhax. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se il numero uscito va da 0 a 8, vai al **241**.
Se è 9, vai al **106**.

186

Sferri un colpo mortale: il tuo nemico grida di dolore e stramazza al suolo, materializzandosi. Sulle prime ti sembra un essere umano, ma quando lo perquisisci ti accorgi che non è proprio così. Gli occhi, ora senza vita, hanno un taglio felino; le dita sono molto corte e fornite di artigli; la mascella inferiore sporge di parecchi centimetri rispetto a quella superiore. Sulla pelle ci sono numerose cicatrici, ma non sono vecchie ferite di guerra: si tratta di cicatrici dovute a chissà che razza di intervento chirurgico.

Non c'è traccia della frusta con cui ti ha attaccato, ma invece trovi una lancia legata ad un cordino che gli pende dalle spalle, e un Fischietto d'Argento appeso ad una catena che porta attorno al collo (segnalo fra gli Oggetti Speciali sul Registro di Guerra). Istintivamente porti il fischietto alle labbra e soffi, ma non ne esce alcun suono. Scuoti la testa con disappunto e ti giri verso il fossato: là, davanti a te, c'è un'asse di metallo blu, stesa sopra il baratro.

Se vuoi passarci sopra, vai al **6**.
Se decidi di tornare sui tuoi passi nel corridoio, vai al **64**.

187

La galleria scende verso un'ampia caverna; delle spirali di fumo giallastro salgono da entrambi i lati di una stretta piattaforma che porta al centro della stanza. Da lì parte un altro sentiero, verso est e verso ovest. Con molta cautela procedi lungo la piattaforma, con lo stomaco sottosopra per il nauseabondo puzzo dei gas sulfurei e per la sensazione di vertigine che ti dà la vista del vuoto da entrambi i lati.

Giunto all'incrocio senti provenire dall'arcata alla tua destra un chiaro rumore di passi, che si fa sempre più distinto. D'improvviso un uomo chiuso in un'armatura di pelle sbuca dall'oscurità. Gli stivali chiodati ad ogni passo producono scintille contro il pavimento. Il sudore gli cola sul volto scarno, e gli occhi brillano di paura. Si dà un'occhiata alle spalle e poi sfodera la spada per avanzare contro di te.

Se possiedi un arco e vuoi usarlo, vai al **79**.
Se vuoi difenderti con un'arma, vai al **95**.
Se possiedi l'Arte Ramastan della Divinazione, vai al **205**.

188

Riesci a passare appena in tempo, prima che la porta si richiuda fragorosamente alle tue spalle. Sei disteso a terra, senza respiro; il cuore ti batte all'impazzata e lo stomaco ti si contrae in una morsa di paura al solo pensiero di quanto sei stato vicino alla morte. Ti rialzi in piedi a fatica e continui a camminare nella galleria, che ora è più fred-

da e più luminosa di prima. Ben presto arrivi in una sala pregna di un forte odore di terra. Due file di grosse colonne di pietra sostengono il tetto e al centro del pavimento si erge un enorme sarcofago di granito. Dalla buia entrata di una galleria alla tua destra senti provenire un rumore di armature e di passi che si avvicinano.

Se vuoi nasconderti dietro ad una delle colonne, vai al **110.**

Se vuoi lasciare la sala dalla galleria alla tua sinistra, vai al **201.**

Se vuoi tendere un'imboscata a chiunque (o a qualsiasi cosa) si stia avvicinando, vai al **319.**

189

Ti sposti di scatto per evitare il colpo, ma a una così breve distanza è molto difficile che fallisca la mira. La freccia ti raggiunge e ti trapassa il cranio uccidendoti all'istante.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

190

Il grosso tentacolo si scuote tutto, quando dirigi i tuoi poteri psichici contro l'enorme occhio. La presa si allenta e ne approfitti per liberarti e fuggire. L'uso della tua capacità Ramastan ti è costato 2 punti di Resistenza, ma ti ha salvato da una morte orrenda. Fai i necessari cambiamenti sul Registro di Guerra.

Vai al **41.**

191

Estrai di tasca il Seme di Fuoco e lo scagli al suolo: all'impatto esplode con un bagliore accecante. Sibilando orrendamente la cucciolata di serpenti striscia via nell'ombra, messa in fuga dalle fiamme baluginanti.

Dalla stanza ora si sente un altro rumore: questa volta si tratta dello sferragliare di armi e armature.

Vai al **346.**

192

Riconosci i sintomi della takadea o 'gaolrot', com'è più comunemente chiamata nel tuo paese. Mentre ti avvicini all'uomo gli assicuri di non voler fargli del male, e gli dici che lo puoi aiutare solo se ha fiducia in te. Ponendogli le mani sopra gli occhi trasmetti nel suo corpo malato i poteri curativi dell'Arte Ramastan, concentrando la tua capacità nel convertire gli effetti del terribile morbo. Quando togli le mani i suoi occhi hanno ripreso a brillare.

"Ci vedo!" grida stupito, con voce rotta dall'emozione. "Come potrò mai sdebitarmi per questo miracolo?" Ma prima che tu possa rispondere, ecco giungere dal corridoio esterno un rumore di passi veloci.

"Seguimi" dice l'uomo, balzando in piedi, "se le guardie di Zahda ti trovano qui ci ammazzano entrambi!"

Vai al **290.**

193

La scala sembra non aver mai fine, ma dopo un bel pezzo ti porta ad una terrazza da cui parte un corridoio completamente avvolto nelle tenebre. Stai per entrare quando il tuo istinto ti avverte della presenza di un leggero dislivello all'entrata della galleria. Guardando da vicino ti accorgi che si tratta di un lastrone di marmo, perfettamente squadrato, che copre i primi dieci metri del pavimento del corridoio.

Se vuoi toccare il lastrone con un'arma, per scoprire se si tratta di una trappola, vai al **183.**

Se vuoi saltarci oltre e infilarti nella galleria, vai al **127.**

Se decidi di entrare nella galleria montando sopra la lastra di marmo, vai al **277.**

194

Ti pulisci le mani e la faccia del sangue, e trattieni la nausea che ti assale nel pensare a quanto sei stato vicino ad una morte orrenda, maciullato tra le fauci del mostro. La luce si fa più chiara, e per un attimo senti in lontananza una forte risata; poi tutto si fa nuovamente silenzioso e buio.

Vai al **322.**

195

Improvvisamente nel corridoio risuona l'eco di un campanello d'allarme. Una lastra di metallo scende dal soffitto e chiude l'accesso alla stanza alle tue spalle. Nell'oscurità davanti a te vedi scendere un'altra di queste barriere di ferro, proprio di fronte alla porta di legno da cui sei entrato.

Vai al **37.**

196

La freccia sibila nell'aria, puntando dritta sulla sfera. L'impatto sembra inevitabile, ma d'improvviso la sfera cambia rotta, schivando il colpo all'ultimo momento. La freccia cade nel lago e tu rimetti l'arco in spalla e sfoderi la tua arma, mentre la sfera torna minacciosa all'attacco.

Se vuoi restare fermo e combattere, vai al **342.**

Se decidi di evitare l'attacco entrando nella fenditura della roccia, vai al **16.**

197

Usando ogni mezzo per celare la tua presenza attraversi la stanza con circospezione, ma appena metti piede nel corridoio ti trovi davanti una guardia armata. Questa lancia un urlo, distorto dalla visiera dell'elmetto, si gira e corre verso una cordicella che pende da un buco sul soffitto.

Se hai un arco e vuoi farne uso, vai al **266.**

Se non lo possiedi o non vuoi usarlo, vai al **40.**

198 *(fig. 11)*

Improvvisamente capisci l'orrendo proposito della mano; è un predatore, una creatura diabolica che può sopravvivere nutrendosi di una sola cosa: cervelli umani vivi.

(fig. 11) È un predatore che si nutre di cervelli umani vivi.

Cercando di schivarti riesci ad evitare l'attacco iniziale riportando solo un graffio in testa (perdi 2 punti di Resistenza); ma la mano si solleva subito sopra di te e questa volta temi proprio di non farcela. La creatura è immune allo Psicolaser, ma non al Raggio psichico.

Rahkos:
Combattività 18 Resistenza 30

Se vinci, vai al **22.**



199

Riconosci la cotta di maglia del morto: è quella dei mercenari Kakush. La stella a dieci punte di Nikesa, simbolo della capitale di quel paese, adorna ciascuna delle fibbie arrugginite di questa armatura. In un borsello di cuoio appeso alla cintura del cadavere trovi 6 Corone d'Oro, e fra i brandelli dello Zaino ci sono una Corda e una Veste Rossa.

Dai un'occhiata alle armi, ma entrambe sembrano di scarsa utilità: il pugnale dal manico d'osso si polverizza quando tenti di toglierlo dal cranio del

poveretto, e la lama della spada è completamente corrosa dalla ruggine.

Se vuoi continuare nella galleria, vai al **318**.

Se decidi di salire le scale e dare un'occhiata alla botola, vai al **93**.

200

La tremenda forza dell'eruzione scaraventa in aria grossi blocchi di pietra e di ferro. La sala del trono è invasa da enormi macigni che sembrano muoversi al rallentatore, mentre tu continui a salire verso il soffitto, riparato dalla luce del raggio blu. Di colpo il raggio svanisce e ti ritrovi su una piattaforma circolare, al centro di un tempio in rovina vicino all'entrata della fortezza. L'intensa luce solare ti acceca, ma ben presto ti abitui a tanto chiarore e vedi davanti a te le acque scintillanti del Lago Khor e, all'orizzonte, la città di Herdos. Le mura del castello cominciano a sgretolarsi e a crollare, la terra trema sotto i tuoi piedi. Ti lanci di corsa oltre il cancello, ormai divelto dai fulmini che dal cielo si abbattono sull'infernale Kazan-Oud che sta scomparendo.

Sei arrivato in cima ad una scalinata semidistrutta, e guardi giù, verso le acque del lago, così distanti.

Se vuoi scendere le scale fino al molo, vai al **122**.

Se preferisci dirigerti verso la spiaggia, vai al **309**.

Se vuoi tuffarti da quassù, vai al **254**.

201

Ti affretti lungo il tunnel fino a giungere in una stanza, illuminata da un raggio di intensa luce rossa che scende da un'apertura quadrata nel soffitto. Sulla parete di fronte ci sono due enormi porte di metallo, ma per raggiungerle devi passare sotto il raggio di luce. Vicino all'arcata da dove sei entrato parte un'altra galleria, che si dirige ad est.

Se vuoi attraversare la luce e dare un'occhiata alle due porte, vai al **269**.

Se vuoi lasciare la stanza infilandoti nella galleria verso est, vai al **272**.



202

Dall'asta di Zahda parte d'improvviso una fiammata blu, e d'istinto ti getti al suolo per evitare di essere colpito. Il dardo di fuoco attraversa il buio della stanza ed esplode in un accecante bagliore di scintille.

Zahda urla di rabbia e di disappunto, e tenta di colpirti alla testa, ma riesci a salvarti rotolando via mentre l'asta sbatte sul terreno aprendo un'ampia breccia nel metallo nero.

Ed ecco dalle profondità della terra salire una spaventosa fiammata, che scotta le mani del folle Signore di questo castello. Lui urla come impazzito e l'arma gli cade dalle mani annerite dal fuoco.

È l'occasione buona per attaccare, ma purtroppo Zahda reagisce in fretta. Balza all'indietro, sfodera un luccicante pugnale e si piazza saldamente sull'orlo dell'abisso. Lord Zahda è immune allo Psicolaser, ma non al Raggio psichico.

Lord Zahda:
Combattività 25 Resistenza 45

Se vinci, vai al **149.**



203 *(fig. 12)*

Con le mani tremanti ti aggrappi alle corde coperte di viscido limo verde, per evitare di scivolare e cadere tra gli enormi flutti. Nel buio della notte non riesci a vedere nulla, ma senti un forte schian-

(fig. 12) Dall'acqua sbuca un orribile mostro.

to di legname: la barca si è fracassata sulle rocce ed è affondata. Senti uno strattone alla corda, e ti accorgi che dall'acqua esce una testa di serpente. Dopo essersi immersa alcune volte, ecco che si erge verso di te, apre le mascelle lasciando intravedere enormi denti gialli lunghi come coltelli e ti fissa con un paio di occhi completamente bianchi: la creatura è cieca! E non è una corda quella cosa a cui sei appeso, ma il tentacolo di un pericolosissimo Lekor, pronto ad attaccare.

Se vuoi mollare la presa e tuffarti in acqua, vai al **325.**

Se vuoi sfoderare un'arma e cercare di difenderti, vai al **76.**

204

Ad ogni passo la temperatura si fa più elevata, ma anche quando la prima fiammata scivola su di te non senti alcun dolore, anzi: il fuoco che ti lambisce ti dà una piacevole sensazione di freschezza, come una folata di vento in un'afosa giornata estiva. Affretti il passo e ben presto oltrepassi il muro di fiamme fredde: ora sei in una galleria vuota.

Vai al **240.**

205

Intuisci che l'uomo è pieno di paura. Ad ogni istante l'atmosfera maligna si fa sempre più opprimente, bloccando le tue capacità al punto che non riesci più a capire se quel guerriero è un amico o un nemico da cui fuggire.

Se vuoi sfoderare un'arma e prepararti a difenderti, vai al **95.**

Se vuoi evitare lo scontro e infilarti di corsa nell'arcata che hai di fronte, vai al **47.**

Se possiedi un arco e vuoi tirare contro il guerriero, vai al **79.**

206

Prendi la mira e un secondo dopo fai partire il colpo, cogliendo il capo delle guardie in pieno petto. Quello crolla a terra, ferito a morte. I suoi seguaci si avventano su di te sfoderando con rabbia lunghi coltelli ed affilatissime asce, ansiosi di vendicare la morte del loro compagno.

Bestioni di Zahda:
Combattività 28 Resistenza 35

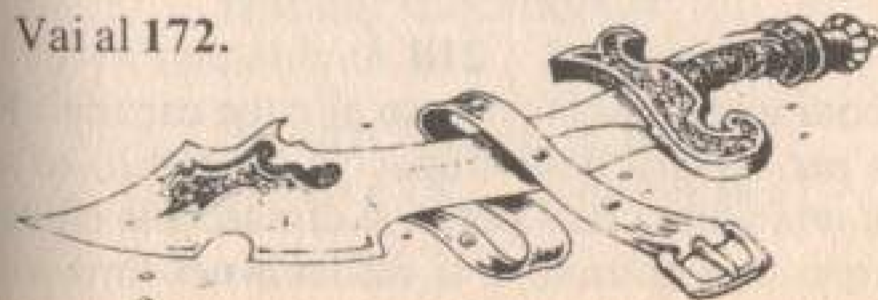
Se vinci il combattimento in un numero di scontri non superiore a 3, vai al **17.**

Se il combattimento dura più di 3 scontri, vai al **160.**

207

La chiave si infila senza difficoltà. La giri e la porta si apre all'istante, spalancandosi sotto la pressione dell'enorme massa d'acqua.

Vai al **172.**



208

Il tronco precipita nell'abisso, seguito da un ammasso di pietre e di terra. Tra le nuvole di polvere sollevate dal crollo ti trovi a non aver risolto nulla.

Se possiedi una Corda, vai al **310.**
Se non la possiedi, vai al **211.**

209

Il tuo colpo mortale manda all'aria l'Oudagorg, la cui testa sparisce nella nebbia del soffitto. Con un secco scricchiolio la luce blu gli avviluppa il collo e si stringe come le spire di un serpente attorno all'orrendo corpo. Il corridoio si riempie dell'odore di carne bruciata. La creatura si dimena per alcuni istanti, poi soccombe definitivamente. A questo punto ti accorgi che la nebbia è sparita; sopra di te, nell'oscurità, intravedi una passerella di metallo ed una piattaforma.

Se vuoi salire sul corpo dell'Oudagorg ed arrampicarti sulla piattaforma, vai al **294.**
Se vuoi saltare oltre la carcassa del mostro e continuare nella galleria, vai al **46.**

210

Ancora una volta fai ricorso alle tue capacità Ramas per salvarti dalla minaccia dei rettili, ed ancora una volta i tuoi poteri si dimostrano efficaci. I serpenti si ritirano e si infilano nel loro nido. schifati dalla tua presenza come se il tuo aspetto fosse per loro così repulsivo quanto il loro lo è per te.

Vai al **346.**

211

L'unico modo per attraversare il burrone è di scalare la parete di roccia. Ma questa è così ripida che qualsiasi tentativo di scalata senza un equipaggiamento adeguato sarebbe estremamente pericoloso.

Se vuoi tentare lo stesso, vai all'**85.**
Se decidi di scendere le scale e continuare lungo la spiaggia vai al **348.**

212

Appena il Bestione crolla al suolo, ne sopraggiungono altri due dal labirinto di celle. Alla vista del loro compagno steso a terra grugniscono di rabbia e si avventano su di te, desiderosi di vendicare la sua morte.

Bestione Carceriere N° 1:
Combattività 17 Resistenza 23

Bestione Carceriere N° 2:
Combattività 16 Resistenza 21

Se vinci, vai all'**80.**

213

Con un rumore secco il pannello si apre, rivelando lo stretto e buio interno del sarcofago. Una scaletta scende verso una massiccia porta di legno, rinforzata da lamine e borchie di ferro.

Se vuoi entrare nel sarcofago, vai al **37**.
Se decidi che è meglio non farlo, vai al **102**.

214

La lastra di ferro è spessa parecchi centimetri, e ci vorrà uno sforzo tremendo perché tu riesca a sollevarla quel tanto che basta a passarci sotto.

Per farlo segui le normali regole di combattimento che useresti nel caso tu fossi disarmato (sottrai quindi 4 punti dalla tua Combattività a meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Difesa). I punti di Resistenza che perdi in questo "combattimento" rappresentano la fatica sostenuta per riuscire a sollevare la pesantissima porta.

Porta della Galleria:
Combattività 19 Resistenza (Pesantezza) 50

Puoi smettere di "combattere" in qualsiasi momento, e dare un'occhiata alla galleria andando al **277**.

Se riesci a ridurre i punti di Resistenza della porta a 0, vai al **114**.

215

Mentre la osservi inorridito, la mano ti schiaffeggia all'improvviso. Urli di terrore e d'istinto la colpisci con violenza: la mano vola tra le due colonne verdi e appena tocca suolo esplode. L'hai mandata dritta contro un'invisibile barriera di energia distruttiva che fluttuava tra le colonne. La mano si disintegra in migliaia di minutissimi frammenti, e ti rincuori pensando che ancora una volta la vittoria è tua.

Vai al **334**.



216

Con molta sorpresa ti accorgi che la porta non è chiusa a chiave, né tanto meno custodita. Entri e ti ritrovi in un corridoio illuminato da torce, che passa in una serie di stanze dove sono chiari i segni di lunghi anni d'abbandono. I tendaggi marciti e i mobili coperti di muffa sono tutto ciò che rimane dell'arredamento sontuoso dei quartieri sotterranei del Signore di Kazan-Oud.

Stai per entrare in un'altra di queste stanze, quando uno strano rumore ti mette all'erta: al centro della camera tre esseri allampanati sono seduti a tavola. Parlottano eccitati in uno strano linguaggio a te sconosciuto, e con le dita magre e verdi in-

dicano dei punti su una pergamena aperta davanti a loro. Indossano lunghe tonache di seta viola col cappuccio, e sembrano disarmati.

Se hai completato il Cerchio di Sapienza del Sole, vai al **244**.

Se vuoi attaccare di sorpresa queste tre creature, vai al **295**.

Se vuoi infilarti nella stanza e tentare di raggiungere il corridoio dalla parte opposta senza farti vedere, vai al **343**.

217

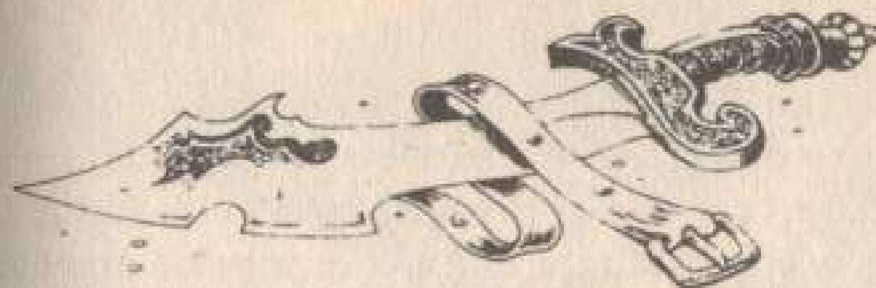
I poteri Ramas vincono il dolore che ti stordiva la mente, e ben presto riprendi pieno controllo del tuo corpo. Raccogli la spada dalla nera sabbia calda e colpisci il tentacolo, mozzandogli la punta. Ma invece di sangue, o di qualcosa che doveva scorrere al suo posto nel mostruoso corpo di questa creatura, dalla ferita esce il vivido getto di una fiamma scintillante. Il cervello cessa di muoversi, adagiandosi senza vita sulla sabbia, mentre la fiamma scoppiettante continua a bruciare i sottili tubi di carne.

Vai al **170**.

218

La prima bolla scoppia fragorosamente e la creatura ulula terrorizzata. Osservi l'enorme lupo fermarsi in preda al panico, il muso raggrinzito in una smorfia di terrore. Ora comincia ad indietreggiare nel corridoio e, giunto all'angolo, ulula ancora e scompare dalla tua vista.

Vai al **151**.



219

Sferri un violentissimo colpo alla pupilla del mostro, provocandogli un'orrenda ferita. Ma prima che tu possa colpire ancora, una violenta fiammata scende dalla grata colpendoti le spalle e paralizzandoti le braccia. Urli di dolore, ti ritrai, l'arma ti cade a terra: le tue dita hanno perso ogni sensibilità (perdi 6 punti di Resistenza).

Il serpente si dimena in preda ad una rabbia cieca, apre le mascelle cercando di farsi vendetta. Ha sentito il tuo odore e sta per attaccare con violenza e velocità inaudite.

Hactaraton Gigante:
Combattività 20 Resistenza 45

La tua arma è per terra, e devi sottrarre 4 punti dalla tua Combattività per i primi due scontri del combattimento. Se all'inizio del terzo scontro sei ancora vivo, puoi recuperare l'arma. A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Medicina, raddoppia i punti di Resistenza che perdi nella lotta a causa del morso velenoso del tuo nemico.

Se vinci, vai al **21**.

220

Il tuo compagno gira il cadavere e dalla cintura estrae una Daga e un Pugnale. Se vuoi puoi prendere l'Ascia che è stata usata in combattimento e il Pugnale.

Alla fine delle scale c'è un atrio deserto, in cui si aprono due grandi porte di bronzo lucente. Le pareti sono coperte di preziosi arazzi e di statue dorate, e una sontuosa fontana di marmo argentato fa risuonare la stanza del melodioso rumore dell'acqua corrente.

Avete fatto meno di venti metri quando vi imbattete in una guardia armata, che sbuca da dietro la fontana. Questa solleva la balestra e tu urli al tuo nuovo compagno di fare attenzione, ma è troppo tardi: la freccia sibila nell'aria e lo colpisce con una tale forza da mandarlo disteso a terra. La guardia sta cercando nella faretra un'altra freccia per far fuori anche te.

Se vuoi correre in aiuto del tuo compagno ferito, vai al **28.**

Se vuoi attaccare la guardia prima che ricarichi l'arma, vai all'**81.**

221 *(fig. 13)*

Una grande faccia di rospo, emersa dall'ombra alla luce verde che illumina la spiaggia, ti fissa imperturbabile. La bestia, pallida e gonfia come un enorme verme, striscia veloce verso di te. Un brivido di ribrezzo ti assale nel vedere le piaghe purulente che coprono la sua pelle.



fig. 13) Davanti a te c'è una faccia di rospo.

Un orrendo verso esce dalla sua bocca spalancata: ti sta per attaccare con la lingua affilata come un rasoio. Per la sorpresa dell'attacco non puoi far uso dell'arco.

Zagothal:
Combattività 29 Resistenza 28

Se vuoi puoi scappare dopo due scontri, andando al **229.**

Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, puoi fuggire dal combattimento in qualsiasi momento senza perdere nessun punto di Resistenza, andando al **70.**

Se vinci, vai al **271.**



222

Scivoli e cadi, ma riesci miracolosamente ad aggrapparti alla passerella. Ti sei scorticato le gambe, ti bruciano moltissimo (perdi 2 punti di Resistenza), ma cerchi di non pensare al dolore concentrando tutto lo sforzo per tirarti su. Ci stai riuscendo, quando il sibilo della frusta risuona ancora e ti apre un'altra ferita sulla schiena (perdi un altro punto di Resistenza).

Quando la frusta sibila per la terza volta non colpisce altro che l'aria: sei riuscito a metterti fuori della sua portata.

Vai al **6.**

223

Una forte sensazione di dolore ti percorre tutta la lunghezza del braccio e ti esplode nella testa. Una luce accecante scintilla davanti ai tuoi occhi prima che tu cada nell'incoscienza.

Vai al **164.**



224

Non appena la tua mano si chiude sull'impugnatura della spada, da qualche parte nella nebbia senti la voce del teschio pronunciare questa agghiacciante filastrocca:

"Se la spada prendi
davvero mi offendi,
ed all'inseguimento
scatenerò il tormento"

Se vuoi ancora raccogliere la spada, vai al **96**.

Se decidi che è meglio non farlo e vuoi andartene dal tunnel a sinistra, vai al **298**.

Se preferisci andartene dalla galleria a destra, vai al **322**.

225

Il tuo bersaglio è illuminato solo dalla debole luce verde dello scudo. Infili una freccia nell'arco e prendi accuratamente la mira, mentre lo strano oggetto continua a correre lungo la spiaggia, sparendo ogni tanto dietro a qualche grosso scoglio.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra con l'arco, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 6, vai al **196**.

Se va da 7 in poi, vai al **112**.

226

Senza alcun preavviso la mano torna in vita. Si tiene in piedi sulle dita, tanto che ti sembra di vedere un mostuoso ragno pronto ad attaccare. E quando si mette a sgambettare in circolo sulla piattaforma di granito, ti ritrai in preda al panico.

Se vuoi attaccare la mano, vai al **116**.

Se possiedi un Seme di Fuoco e vuoi gettarlo sulla piattaforma, vai al **157**.

Se vuoi sgattaiolare oltre la piattaforma ed infilarti nel passaggio che ti sta di fronte, vai al **302**.

227

Nel suo borsello e nella tasca dell'armatura di cuoio trovi i seguenti oggetti:

Cibo secco sufficiente per 1 Pasto
Corda
Coperta
Pugnale
Boccetta di Pillole Blu
Bottiglia d'Acqua
Chiave Magica

Tutti gli oggetti sono da mettere nello Zaino, tranne la Chiave Magica che è un Oggetto Speciale. Se vuoi prenderne qualcuno ricordati di fare gli opportuni cambiamenti sul Registro di Guerra.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, puoi scoprire la natura delle Pillole Blu andando al **43**.

Se vuoi lasciare il corpo e proseguire, vai al **323**.

228

Al terzo colpo il masso si sgretola, e non perdi tempo a infilarti nell'apertura. Nella galleria in cui ora ti trovi il soffitto non è più coperto dalla nebbia, ma c'è un buio pesto: sei sicuro di essere uscito dal labirinto.

La galleria segue un percorso tortuoso, fino ad arrivare ad una parete fatta di assi di legno marcio. Riesci con facilità ad aprirti un varco e a passare ancora in un altro corridoio. Questo è molto più pulito e asciutto e lo percorri tutto, fino ad arriva-

re ad un bivio: un'altra galleria corre da sinistra a destra.

Se vuoi andare a sinistra, vai al **20**.

Se vuoi andare a destra, vai al **92**.

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **330**.

229

Con il cuore che batte all'impazzata corri a più non posso verso le rocciose fondamenta di Kazan-Oud. Completamente senza fiato giungi alle mura di pietra nera, dove scopri una fessura che interrompe la lucida parete. Stai già per infilartici, quando uno strano rumore metallico proveniente dall'interno ti mette in guardia.

Se vuoi entrare ugualmente, vai al **16**.

Se vuoi continuare lungo la spiaggia, vai al **173**.

230

Appena ingoi le pillole ti senti subito meglio: ti rilassi e i polmoni respirano di nuovo. I pori della tua pelle stanno assorbendo l'ossigeno dell'acqua.

Ora che non temi più di morire soffocato, cerca un modo per scappare da questa tomba d'acqua.

Se vuoi provare ad aprire la porta, vai al **66**.

Se preferisci dare un'occhiata alla statua, vai al **168**.

231

Senti un debole scatto e il pannello si apre, rivelando una scaletta che scende verso una porta di legno rinforzata da lame di ferro.

Se vuoi entrare nel sarcofago, vai al **37**.

Se decidi che è meglio non farlo, vai al **102**.

232

La freccia colpisce in pieno il braccio di una creatura, che ulula sinistramente mentre un denso liquido verde cola dalla ferita. Con raccapriccio vedi che le altre balzano sul compagno ferito, mordendo e squarciando la ferita con i denti e con gli artigli: in pochi attimi hanno completamente divorato l'arto della bestia.

Se vuoi lanciare un'altra freccia, vai al **152**.

Se decidi di rimettere l'arco in spalla e di scappare dalla galleria di fronte, vai al **241**.

233

La bestia striscia implacabile verso di te, costringendoti a tornare su per la scala, fino alla porta ovale. Ma da questa parte non c'è via d'uscita: non ti resta che combattere contro questa repellente creatura. Il mostro è molto suscettibile agli attacchi psichici. Se vuoi usare lo Psicolaser o il Raggio psichico, raddoppia i punti di Resistenza che il nemico perderà.

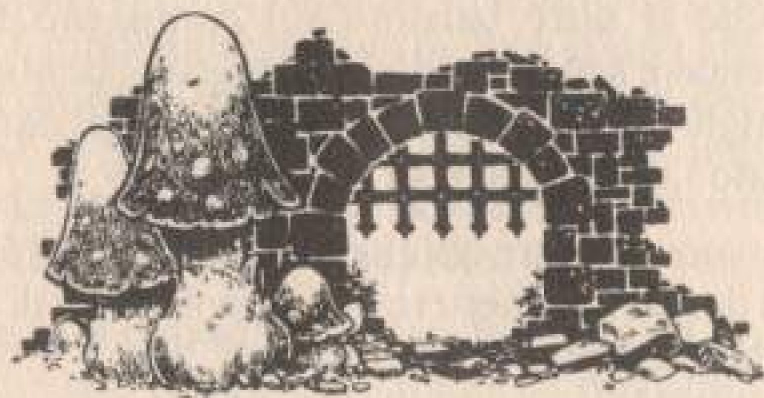
Verme:
Combattività 17 Resistenza 22

Se vinci, vai al **209**.

234

Riconosci subito il groviglio di erbacce intorno alla barca che sta affondando. Si tratta di Erba Nera del Lago, una pianta carnivora che cresce abbondantemente nelle acque dei laghi e delle paludi delle regioni centrali del Magnamund. Aiutato dalle tue capacità Ramas, ti immergi sott'acqua e nuoti per allontanarti dalla temibile vegetazione.

Vai al **158.**



235

La mano è veloce, ma tu lo sei di più. Scansandoti prontamente riesci ad evitare il suo attacco iniziale. La mano si alza ancora, e mentre osservi le sue orrende sembianze ti rendi conto improvvisamente del suo truce proposito. Si tratta di un malefico predatore, una creatura diabolica che può sopravvivere cibandosi solo di un alimento: cervelli umani vivi! Mentre il mostro si avvicina a grande velocità, cerchi di non pensare alla paura e ti prepari per lo scontro. La mano è immune allo Psicolaser, ma non al Raggio psichico.

Rahkos:
Combattività 18 Resistenza 30

Se vinci, vai al **22.**

236

Alla fine delle scale ti aspetta una stanza di pietra, completamente vuota e disadorna, fatta eccezione per una rastrelliera appesa sulla parete di fronte a te. Ci sono appese una Lancia e una Daga, entrambe in ottime condizioni. Due gallerie illuminate da torce offrono uscita dalla stanza: una va a nord, l'altra ad est.

Se vuoi entrare nella galleria a nord, vai al **187.**

Se vuoi entrare nella galleria ad est, vai al **101.**

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **139.**

237

Ti butti a terra e cerchi di rotolare via in fretta, ma lo Zaino si incastra sotto la parete. Un istante dopo venti tonnellate di pietra ti cadono addosso maciullandoti.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente qui.

238

Con la punta dello stivale fai rotolare il cadavere e lo frughi, per cercare qualcosa che ti possa essere utile. Trovi i seguenti oggetti:

Ascia
Daga
Pugnale
2 Corone d'Oro

Ricordati di segnare sul Registro di Guerra ogni oggetto che prendi, prima di scendere le scale.

Vai al **55.**

239

Sei sbalzato in aria, mentre la barca si sfracella contro le rocce con un secco rumore. Il tuo ritorno sulla terraferma è salutato dal duro selciato del molo. Istintivamente cerchi di rotolare per attenuare l'impatto dell'atterraggio: sei un po' malconcio, ma almeno vivo e vegeto. Ti alzi in piedi, malfermo, e vedi due sinistre scalinate che partono alla fine del molo: una sale verso una specie di caverna che si apre nella ripida parete di roccia; l'altra porta ad una piccola spiaggia di sabbia nera e grossi scogli.

Se vuoi salire le scale verso l'entrata nella roccia, vai all'**82.**
Se vuoi scendere verso la spiaggetta, vai al **30.**
Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **251.**

240

Hai fatto una cinquantina di metri quando il passaggio si apre in una stanza circolare. Lì, su una piattaforma al centro del pavimento, trovi i resti consunti di una mano umana. La pelle è macchiata e rigonfia, le dita nere e semidecomposte. Dietro la piattaforma il corridoio continua diritto, ripartendo da due pilastri di pietra verde lucidissima.

Se vuoi esaminare la mano, vai al **226.**
Se vuoi aggirare la piattaforma e proseguire nel corridoio, vai al **302.**

241

Una fiammata rossa ti sibila sopra la testa ed esplode proprio sopra l'arcata. I frammenti di roccia ti cadono addosso e cerchi di scappare tra le macerie, accecato dalla polvere. Sollevi il braccio per pulirti il viso con la manica della tunica, ma un altro dardo infuocato ti colpisce alla schiena e cadi lungo disteso a terra.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, sottrai 1 dal numero uscito. Il risultato è il numero di punti di Resistenza che perdi a causa della ferita.

Serrando i denti per sopportare il dolore ti rialzi in piedi, e barcollante ti infili nella galleria polverosa.

Vai al **277.**

242

Sbirci nella serratura, ma la placca che chiude il meccanismo non ti permette di vedere nulla. L'acqua ti arriva fino al collo, coprendo comple-

tamente la serratura, e sei costretto ad allungare la testa per poter respirare.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, vai al **327**.

Se non possiedi quest'Arte, vai al **153**.

243

Quando sei giunto a metà del ponte ti accorgi che i topi ti stanno ancora alle calcagna: sono saliti sul ponte anche loro! Ti giri e sfoderi la tua arma preparandoti a combatterli a morte, se necessario. Appena si sono fatti più vicini, sferri il primo colpo, mandandoli a cadere nelle acque gelide del torrente.

Al tuo terzo colpo il ponte comincia a tremare sotto i tuoi piedi: perdi l'equilibrio e cadi. Per fortuna riesci a saltare sulla sponda opposta, malconcio, ma sano e salvo. Il silenzio della notte è rotto da un tremendo rumore: l'intera sezione centrale del ponticello sta crollando con un orrendo boato. Ora che sei al sicuro, puoi continuare lungo la spiaggia.

Vai al **23**.

244

Avendo completato questo Cerchio di Sapienza sei in grado di capire lo strano linguaggio delle creature: nascosto nell'ombra dell'entrata, ascolti con attenzione la loro conversazione.

"Le riparazioni nel pozzo centrale sono quasi finite. Fra tre soli saremo in grado di continuare" commenta una voce stridula.

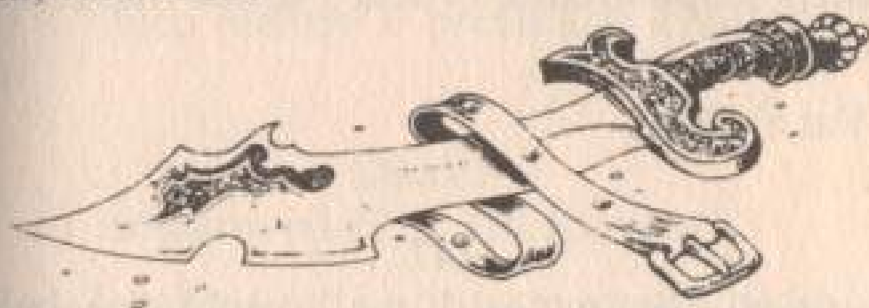
"Non possiamo aspettare tanto" interrompe un'altra voce, dal tono più basso e cavernoso; "Lord Zahda ha dato l'ordine che gli scavi delle gallerie comincino senza più ritardi. Dobbiamo obbedire ai suoi ordini!"

"Ma i rischi sono troppo grandi" riprende la prima, "abbiamo già perso un centinaio di schiavi: stavolta potrebbe andare peggio!"

Un rumore nel corridoio ti mette all'erta: una pattuglia di guardie armate si sta avvicinando.

Se vuoi sgusciare nella stanza e cercare di raggiungere l'altro corridoio senza essere visto, vai al **343**.

Se vuoi restare nascosto nell'oscurità dell'entrata, vai al **181**.



245

Il lupo ti si avventa contro e ti balza sul petto, mandandoti disteso a terra. I canini dell'animale scintillano davanti ai tuoi occhi e la saliva ustionante ti cola in faccia. Raccogli con disperazione tutte le tue forze per combattere contro questo mostro.

La creatura è immune allo Psicolaser, ma non al Raggio psichico.

Mastino della Morte:
Combattività 22 Resistenza 40

Se vinci, vai al **259.**

246

Il tuo ordine funziona: il dolore si attenua velocemente, ma il tentacolo gommoso della creatura è ancora avvinghiato strettamente alla tua gola. Sfili la spada dalla sabbia calda e nera e sferri un colpo, mozzando la punta del tentacolo; ma ciò che ne esce non è sangue, né un altro liquido che poteva scorrere nel corpo di quest'orrendo mostro. Si tratta di fuoco, una potente fiammata che esce scintillando dalla ferita. Il cervello cessa di muoversi, adagiandosi immobile sulla sabbia, mentre il fuoco scoppiettante brucia i sottili filamenti di carne.

Vai al **170.**

247

"Non devi aver paura di me" cerchi di calmare l'uomo terrorizzato, "non ti farò del male".

Il suono della tua voce basta a rassicurarlo. Smette di tremare, gira la testa e ti chiede: "Ti hanno mandato qui i Maghi Anziani?"

Se vuoi rispondergli, vai al **340.**
Se vuoi lasciare la cella senza dargli una risposta, vai al **142.**

248

Prima ancora che l'ultimo nemico stramazzi al suolo stai già correndo nella galleria, desideroso di lasciarti alle spalle stanza e guardie. Passi sotto un'arcata che porta ad uno spiazzo, da cui parte una scala a chiocciola; ti precipiti giù dai gradini. Alla fine giungi ad un corridoio che va da est ad ovest.

Se vuoi andare ad ovest, vai al **29.**
Se vuoi andare ad est, vai al **272.**
Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **171.**

249 *(fig. 14)*

Ridacchiando diabolicamente le creature si fanno sempre più vicine. Dalle loro dita pelose e ricurve escono spaventosi artigli, e gli occhi scintillano come il fuoco mentre si preparano a saltarti addosso.

Dhax:
Combattività 27 Resistenza 35

Puoi fuggire dopo i primi tre scontri passando sotto l'arcata al **241.**
Se vinci, vai al **141.**

250

Appena metti la mano sulla Pietra della Sapienza di Herdos un'ondata di energia ti pervade tutto (recuperi tutti i punti di Resistenza che hai perso nel corso dell'avventura). Ti senti forte, ristorato,

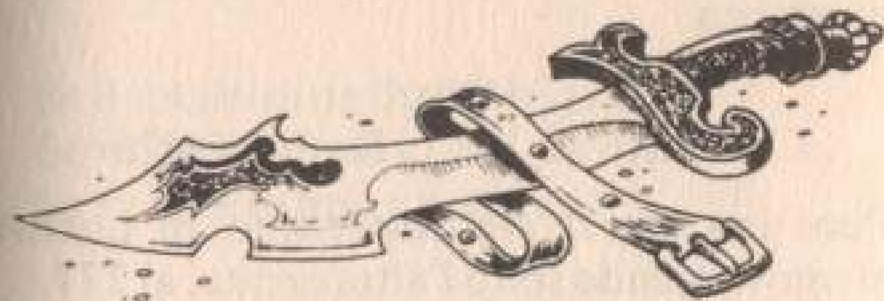
(fig. 14) I Dhax si stanno avvicinando.

e dimentichi tutte le fatiche che hai dovuto sopportare per arrivare fin qui. Sei un uomo nuovo. Il pavimento di ferro è percorso da una violenta vibrazione, un preavviso dell'eruzione che distruggerà Kazan-Oud. Scendi velocemente la scala a chiocciola e ti lanci nella galleria, senza badare al calore insopportabile e al frastuono che ti rimbomba nel cervello. Devi raggiungere l'atrio! Qui trovi il caos più completo: i tirapiedi di Zahda, le guardie, gli schiavi, tutti corrono in preda al panico cercando di fuggire da questo posto infernale.

Se vuoi raggiungere la scala che porta al piano delle prigioni e cercare di scappare di là, vai al **300.**

Se preferisci imboccare la galleria al piano dove ti trovi ora, vai al **315.**

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione o della Divinazione, vai al **338.**



251

Riesci a "vedere" la traccia di un percorso che corre lungo la spiaggia, fino ad arrivare ad una stretta fessura nella parete di roccia. Senti che lì ci dev'essere un'entrata.

Se decidi di scendere alla spiaggia e dare un'occhiata più da vicino, vai al **303.**

Se preferisci salire la scalinata, vai all'**82.**

252

Per alcuni minuti continui ad armeggiare con la punta della spada, ma la porta non si apre. L'effetto delle pillole sta per svanire e i polmoni ricominciano a farti male.

Se vuoi cercare ancora di aprire la porta, vai al **4.**

Se preferisci lasciar perdere, prova a dare un'occhiata alla statua andando al **168**: è l'ultima possibilità che hai.

253

Con molta prontezza prendi la mira e tiri, ma riesci solo a ferire di striscio la creatura, che si sposta per schivare il colpo. Poi, gridando come un'ossessa, si lancia contro di te. Lasci cadere l'arco e sfoderi un'altra arma appena in tempo per parare il suo attacco.

Dhax:
Combattività 20 Resistenza 26

Puoi lasciare il combattimento in qualsiasi momento correndo sotto l'altra arcata, al **277.**

Se vinci, vai al **141.**

254

Ti tuffi senza un attimo di esitazione, cercando di evitare i cadaveri che galleggiano in superficie. Per tua sfortuna l'acqua è bollente: sulle rocce si sono aperte numerose spaccature, da cui fuoriesce lava fusa. Riemergi urlando di dolore, la paura ti paralizza i muscoli e non riesci a tenerti a galla: e pochi istanti dopo affondi come un macigno.

La tua vita e la tua missione finiscono tragicamente così.

255

Il crollo della torre, ha sradicato un certo numero di alberi, e uno dei tronchi giace sospeso in bilico sul margine del fosso. Concentri la tua capacità Ramas su questo tronco, e dopo un grosso sforzo mentale riesci a farlo rotolare giù. Continui a concentrarti affinché si fermi proprio di traverso al burrone. Ma sta prendendo troppa velocità, non riesci più a controllarlo!

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se i tuoi punti di Resistenza a questo punto dell'avventura sono più di 20, aggiungi 2 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 2, vai al **154.**
Se va da 3 a 8, vai al **208.**
Se va da 9 in poi, vai al **52.**

256

Oltre la porta ti trovi in un corridoio completamente buio. Entri e procedi a tentoni, guidato solo da una debolissima luce molto distante. Un improvviso rumore metallico ti fa rabbrividire, e vedi con orrore una parete di metallo nero calare davanti alla porta.

Vai al **37.**

257

Un altro sibilo sferza l'aria, ed è subito seguito da un tuo urlo di dolore: la frusta invisibile ti ha colpito alla coscia! (Perdi 2 punti di Resistenza.) Tendi tutti i tuoi sensi per cercare di capire dove si trovi il nemico, ma è tutto inutile.

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan del Fiuto, riduci la tua Combattività di 2 punti per la durata dell'incontro. Se possiedi una Coperta o una Veste Rossa, puoi mettertela attorno al braccio come ulteriore protezione contro i colpi del tuo nemico. (Ciò aumenterà la tua Combattività di 1 punto.)

Fustigatore Invisibile:
Combattività 24 Resistenza 26

Puoi fuggire dal combattimento dopo 3 scontri, scappando nella galleria al **64.**

Se vinci, vai al **186.**



258

L'unica luce che entra nella caverna è il debole riflesso verde dello scudo protettivo che circonda l'isola. Avanzi con molta cautela, ma ben presto le tenebre ti inghiottono e devi procedere a tentoni.

Se possiedi una Sfera di Fuoco di Kaltenland, una Lanterna o una Torcia e un Acciarino, vai al **289.**

Se non hai nessuno di questi oggetti, ma vuoi continuare ugualmente ad avanzare nell'oscurità, vai al **277.**

Se preferisci abbandonare la grotta e tornare alla spiaggia, vai al **30.**

259

Pulendoti la faccia del sangue dell'animale,ti giri per guardare quelle strane bolle che galleggiano a mezz'aria nel corridoio davanti a te.

Se vuoi passare là in mezzo, vai al **107.**

Se per procedere vuoi fare uso della tua spada, vai al **151.**

Se decidi di tornare sui tuoi passi fino alla svolta e prendere l'altra galleria, vai al **322.**

260

La galleria è piena del puzzo rancido di cadaveri putrefatti. Con disappunto scopri che si tratta solo di una caverna chiusa, un luogo ideale per deporre delle uova gigantesche come quelle che hai di fronte a te!

Ogni uovo è adagiato su un giaciglio di vestiti laceri, appartenuti probabilmente a qualche altro esploratore caduto preda del gigantesco serpente.

Se vuoi dare un'occhiata più da vicino a queste cose, vai al **148.**

continua

Se vuoi cercare un modo per fuggire da qui, vai al **346**.

261

L'immagine del teschio e il suono della sua voce scompaiono a poco a poco. Ora nel passaggio risuonano dei passi pesanti che si avvicinano sempre più. Il tetro corridoio sembra deserto, eppure il rumore si fa sempre più chiaro e distinto.

Se possiedi una Fiasca di Vino o una Bottiglia d'Acqua, vai al **18**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, vai al **304**.

262

La porta è chiusa a chiave, ma la serratura è talmente consunta dalla ruggine che cede alla minima pressione. Entri in una piccola, squallida stanza piena di barili, caraffe e polverose bottiglie di vino, tutte sigillate. Su uno scassato bancone di legno è appoggiata una Daga, e vicino ad essa uno Scudo circolare. (Se vuoi prendere uno di questi oggetti ricordati di fare gli opportuni cambiamenti sul Registro di Guerra: lo Scudo è un Oggetto Speciale che ti permette di aggiungere 2 punti alla tua Combattività, quando lo usi.)

Se vuoi ispezionare ancora la stanza, vai al 73.

Se decidi di uscire ed esplorare le scale, vai all'**11**.

263

L'ossigeno non ti arriva più al cervello, la vista ti si offusca, ti gira la testa. A poco a poco il dolore che ti opprimeva i polmoni sparisce, mentre cadi nel torpore dell'incoscienza. Affondi lentamente, trascinato dal peso dell'acqua che ti ha riempito i polmoni.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

264

La folla applaude fragorosamente quando un uomo gobbo e rinsecchito, avvolto e incappucciato in un mantello, si avvicina alla pedana su cui ti trovi ammanettato. Con molta determinazione ti spoglia di tutte le tue armi e le consegna ad un orrendo nano che gli sta al fianco.

"Portatelo nel labirinto!" ordina il vecchio dai capelli bianchi, e la sua sadica risata ti risuona nelle orecchie mentre ti trascinano via ammanettato.

Cancella dal Registro di Guerra tutte le armi e gli Oggetti Speciali simili ad armi; segnali però, su un pezzo di carta, nell'eventualità che tu li ritrovi nel corso dell'avventura.

Ora vai al **286**.

265 *(fig. 15)*

Conficchi la tua arma nel mostruoso occhio della creatura, e dalla ferita fuoriesce uno schifoso liquido denso e giallo. Un urlo orrendo e inumano si leva dal terreno sotto i tuoi piedi, dei getti di va-


(fig. 15) Dall'occhio esce un liquido giallastro

pore fuoriescono dalla sabbia e una nuvola di polvere ti preclude la vista.

Indietreggi, cercando di ripararti il volto dalla polvere, ma un inaspettato colpo alle gambe ti manda disteso a terra (perdi 2 punti di Resistenza). Prima che tu riesca a rialzarti un tentacolo verde e bitorzoluto ti afferra alla vita e ti tira lentamente verso l'occhio mutilato.

Se possiedi l'Arte Ramastan del Raggio psichico e vuoi farne uso, vai al **190.**
Se non la possiedi, vai al **121.**

266

Per evitare che la guardia raggiunga il campanello d'allarme, sei costretto a tirare senza prendere bene la mira.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra con l'arco, aggiungi 3 al numero uscito.

Se il totale va da 6 in giù, vai al **75.**
Se va da 7 in poi, vai al **162.**

267

Dai un'occhiata al trono dorato, e alla pedana di ferro nero su cui è appoggiato, e scopri una stella a cinque punte incisa profondamente nell'oro. Con le dita della mano percorri i bordi del bassorilievo, e subito si leva un suono che supera di gran lunga il fragore della distruzione: sembra un tintinnio di migliaia di campanelli. Dall'oscurità

del soffitto sopra il trono appare un raggio luminoso che scende verso di te, mentre un'intera sezione della pedana viene inghiottita da una colonna di luce blu.

Allunghi la mano e afferri la Pietra della Sapienza: immediatamente un'ondata di energia vitale ti invade il corpo (recuperi i punti di Resistenza perduti nel corso della tua avventura). Ti senti forte, ristorato, dimentichi subito tutte le fatiche che hai dovuto sopportare per giungere fin qui. Sei un uomo nuovo.

La colonna di luce è un magico mezzo di trasporto, che annulla quasi completamente la forza di gravità. Se ci entri, sarai trasportato al livello di superficie di Kazan-Oud.

Senza un attimo di esitazione ti infili in tasca la Pietra della Sapienza ed entri nel raggio di luce.

Vai al **200.**

268

Senza farti pregare salti oltre la lastra, e rotoli sul pavimento dall'altro lato. Le creature continuano a ridere orrendamente. Alzano le braccia nerborute, stirano le dita raggrinzite fornite di artigli lunghi come coltelli. Si avventano su di voi per attaccarvi, accecate dalla sete di sangue, e non si accorgono del pericolo che sta proprio lì, sotto i loro piedi.

In pochi istanti la loro risata si trasforma in urla di terrore: appena montano sulla lastra di pietra, questa sprofonda e si inabissa insieme alle creature nel buio cuore della terra.

Vai al **12.**

269

Appena entri nel raggio di luce rossa una strana sensazione ti pervade le membra: ti senti insolitamente leggero, riesci con difficoltà a mettere un piede davanti all'altro. Improvvisamente la terra trema e dal pavimento emerge una lastra di pietra che blocca l'uscita. Nelle tue orecchie risuona una sadica risata.

Senti un odore strano, amarissimo. Ma quando capisci che la stanza è invasa da gas soporifero è troppo tardi perché tu possa reagire: stai già soccombendo al suo irresistibile potere.

Vai al **165.**

270

Dalla statua proviene un forte rumore, e dagli occhi e dalla bocca comincia ad uscire dell'acqua. Il flusso si fa sempre più intenso, fino a trasformarsi in un torrentello che sta allagando la stanza. Ti giri e corri verso la galleria, ma scopri con disappunto che l'accesso è bloccato da una parete di roccia.

Con l'acqua che ti arriva ormai alla cintola cerchi di raggiungere la grande porta ovale ed esamini nervosamente la serratura.

Se possiedi la Chiave dello Scheletro, vai al **207**.

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **242**.

271

L'orrenda creatura lancia un altro grido spaventoso quando viene raggiunta dal tuo colpo mortale. Stramazza al suolo, sollevando una nuvola di sabbia. Ad una catena appesa al suo spaventoso collo è attaccata una Chiave d'Oro. Se vuoi prenderla, segnala sul Registro di Guerra fra gli Oggetti Speciali e mettitela in tasca.

La vittoria ti solleva il morale, ma anche questa gioia dura poco: ecco l'inconfondibile rumore dei topi che hanno trovato le tue tracce.

Vai al **173**.

272

Prosegui nella galleria per un'ora circa, fino ad arrivare ad una sala illuminata da alcune torce. Le pareti sono decorate con bellissimi arazzi, per nulla rovinati dalla sporcizia che insudicia i livelli superiori di questa tetra fortezza. A quanto pare sei in un vicolo cieco, e stai già per andartene quando noti una piccola porta seminascosta in un angolo della sontuosa sala.

Se vuoi aprirla, vai al **256**.

Se preferisci dare un'occhiata più da vicino agli arazzi, vai al **305**.

273

Una marea di guardie armate si avventa verso di te, seguita da un paio di temibili creature dalla pelle nera e dal muso simile a un cane, che reggono in mano delle lunghe mazze lucenti. Ti blocchi in attesa del loro assalto, ma quelli non fanno più un passo. Le due creature, ululando selvaggiamente, sollevano le mazze, le appoggiano l'una all'altra, e così unite le puntano verso di te.

D'improvviso un dolore terrificante ti devasta il corpo, e i polmoni esplodono in un lampo di fuoco. Ti accasci a terra, quasi squartato dal terribile flusso di energia distruttiva emanato dalle mazze.

Cadi così vittima delle potenti magie dei Dhax, e la tua vita e la tua missione finiscono qui.



274

A prima vista la porta non presenta alcun segno di serratura, né di cardini, maniglie o altro: la superficie è completamente liscia. Ma ad un esame più accurato scopri un piccolissimo foro vicino al pavimento.

Se possiedi una Chiave d'Oro, vai al **333.**

Se non possiedi quest'Oggetto Speciale, vai al **54.**

275

Cadi nel burrone e le tenebre ti inghiottono. Per alcuni minuti, che a te sembrano eterni, continui a precipitare a velocità folle, ma dopo un po' cadi nell'incoscienza più totale. Ed è una fortuna per te: ti viene risparmiato l'atroce dolore di essere bruciato vivo. Infatti, qualche migliaio di metri più sotto, il tuo corpo sprofonda in un lago di lava bollente.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.



276

In silenzio prendi la mira e tiri. La freccia penetra profondamente nel cranio della creatura seduta alla tua sinistra. Gli altri urlano di orrore e sorpresa, e balzano dalle sedie buttandosi sotto il tavolo per cercare un riparo. Improvvisamente lo strepito di un campanello d'allarme riempie la stanza, e nel corridoio echeggia un rumore di passi di corsa. Quattro guerrieri irrompono nella stanza con le armi sguainate, i corpi protetti da pesanti armature lucide e nere. Danno un'occhiata alla creatura morta e si avventano su di te in un frenetico attacco.

Se vuoi lanciare un'altra freccia, vai al **50.**

Se decidi di mettere via l'arco e sfoderare un'altra arma, vai al **316.**



277

Hai fatto solo pochi passi quando senti un rumore, come un forte sussurro; improvvisamente il pavimento sotto i tuoi piedi sprofonda in un enorme buco. Sembra che il suolo si sia aperto in uno sbadiglio; non riesci a reagire e cadi nel vuoto, poi sbatti la testa su una roccia poco più sotto. Perdi conoscenza e continui a sprofondare nell'ignoto delle viscere della terra.

Vai al **164.**

278

La creatura si avventa sui bozzoli, staccandoli dalla parete con le fauci spalancate. L'aria si riempie di polvere e di filamenti, e tu non sai più dove nasconderti. Non ti resta che ritirarti nel corridoio.

Vai al **233.**



279

In risposta ai tuoi poteri psichici, la spada si solleva e si dirige verso la tua mano aperta. È una rozza e pesante arma di poco valore e di scarsa qualità, ma in un posto così strano ed ostile anche un oggetto del genere può servire a ridarti fiducia.

Se vuoi andartene dalla galleria a sinistra, vai al **298.**

Se vuoi andartene da quella a destra, vai al **322.**

280 *(fig. 16)*

Tavig si vede appena, chiuso com'è dentro l'enorme pugno che si sta ritirando nella galleria. Urla.

(fig. 16) Ora il pugno sta indietreggiando.

ma il grugnito del mostro che lo imprigiona supera la sua voce disperata. Sfoderi la tua arma e ti metti all'inseguimento. Dovrai colpire il bersaglio in movimento, se vuoi liberare Tavig da quella morsa micidiale.

Pugno Gigante:
Combattività 10 Resistenza 42

Se riesci a ridurre a zero i punti di Resistenza del nemico in un numero di scontri non superiore a 3, vai al **291.**

Altrimenti vai al **156.**

281

Appiattito contro la parete della galleria, fai ricorso a tutta la tua abilità per mascherare il tuo calore corporeo. Una sensazione di nausea ti attanaglia la gola quando gli orridi serpenti strisciano fino ai tuoi piedi e ti si attorcigliano alle gambe. Ma le bestie non si accorgono di te: per loro sei una delle tante pietre fredde che coprono il pavimento della galleria. Ora se ne vanno, lasciandoti scosso dalla paura, ma sano e salvo.

Vai al **346.**

282

Senti dei passi per le scale: si stanno avvicinando altri nemici! Se anche questi sono armati di balestre le tue possibilità di sopravvivenza sono veramente limitate! Davanti a te c'è un grande portale di bronzo a due battenti e ai lati, sulle pareti, sono appesi arazzi e statuette dorate.

Se vuoi aprire il portale, vai al **159.**
Se vuoi dare un'occhiata agli arazzi, vai al **74.**
Se decidi di affrontare i nemici, vai al **273.**

283

La grande massa di topi si avventa sui resti dei loro simili, ammonticchiati tutt'intorno a te. Sanguini un po' dalle ferite e dai morsi che hai sulle braccia, le mani e le gambe, là dove i temibili roditori sono riusciti ad affondare i loro denti acuminati. Hai qualche istante di tempo per pensare, ma fra poco i topi si avventeranno nuovamente su di te.

Se vuoi saltare oltre la barriera di scogli alla tua sinistra, vai al **336.**

Se decidi di trascinare in acqua la tua barca e scappare dalla baia, vai al **117.**

284

Coprendoti il viso col mantello Ramas ti fai strada tra le fiamme ed il fumo, e ti dirigi verso il passaggio. Appena giungi all'entrata ti ritrovi in mezzo ad una barriera invisibile, un campo di energia distruttiva che corre tra le due colonne verdi. Ci sbatti contro e vieni catapultato di nuovo nella stanza (perdi 8 punti di Resistenza; se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, ne perdi solo 6).

Se sei ancora vivo, vai al **128.**

285

I pipistrelli sono molto affamati; e sono eccitati all'odore del loro cibo preferito: sangue umano caldo! È troppo tardi per evitare il combattimento: devi lottare fino alla morte, se non vuoi finire dissanguato.

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Medicina, dovrai raddoppiare tutti i punti di Resistenza che perdi durante il combattimento, a causa della saliva velenosa dei pipistrelli.

Pipistrelli Vampiri:
Combattività 19 Resistenza 32

Se vinci, vai al **161.**

286

Una scorta di guardie armate ti trascina lungo un corridoio di acciaio, ai cui lati si accalca una folla di figure esultanti. Mentre passi ti colpiscono a pugni e ti sputano addosso, bestemmiando e insultandoti. Le guardie si fermano davanti ad una massiccia porta di ferro, e aprono le manette che serrano i tuoi polsi scorticati e sanguinanti. La punta delle loro lance non si è mai allontanata dalla tua gola, cosicché non è stato possibile il minimo tentativo di fuga. La porta si apre rumorosamente, e quando ti sbattono dentro un applauso esultante si leva dalla folla di fanatici.

"Benvenuto nel labirinto" sibila la voce di Lord Zahda da un punto non meglio precisato sopra di te. Ti rialzi e scruti il soffitto coperto da una fitta nebbia. Una specie di raggio luminoso sta prendendo forma a poco a poco, assumendo l'aspetto di un cranio umano. Dalle cavità ossute due occhi verdi ti fissano, e sopra il teschio è appoggiata una parrucca bianca e riccioluta, simile a quella degli alti magistrati.

"Sei venuto qui per uccidere, ma i tuoi piani sono falliti ed ora devi affrontare le conseguenze" echeggia una voce dalla cavità del teschio. "Sei stato condannato ad entrare nel labirinto di Zahda. Se riuscirai ad uscirne la tua vita sarà risparmiata, altrimenti morirai. Del resto è una fine abbastanza ovvia per uno che è venuto qui in cerca della morte".

Il teschio si ritira nella nebbia e sei circondato da un profondo silenzio. Sulla parete davanti a te ti sembra di vedere una strana ombra che diventa sempre più larga e scura: sembra proprio l'entrata di una caverna, o di una galleria. Improvvisamente dall'oscurità comincia a soffiare sibilando un'aria gelida: solo ora capisci che quella è l'entrata del labirinto!

"Entra!" ordina la voce. "Entra o muori all'istante!" E non si tratta solo di una minaccia: una freccia si conficca nella sabbia a pochi centimetri dai tuoi piedi, e dai tenui rumori che riesci a sentire nella nebbia capisci che se non obbedisci ne seguiranno delle altre. Con riluttanza fai qualche passo ed entri nel Labirinto di Zahda.

Vai al **111.**



287

Facendo ricorso a tutte le tue riserve di energia ti lanci nel corridoio, spronato dal digrignare dei denti dell'animale. Ti trovi davanti ad un vicolo cieco, ma c'è un altro passaggio che si apre alla tua destra. Giri l'angolo più velocemente che puoi, sbattendo la spalla contro la parete e perdendo quasi l'equilibrio, ma sei costretto a fermarti: il passaggio è bloccato. Nella luce fioca riesci ad intravedere un ammasso di grosse bolle che rimbalzano lentamente tra il soffitto nebbioso e il pavimento lucido. Una lieve brezza le spinge inesorabilmente verso di te.

Un grugnito e il rumore degli artigli che sfregano sul pavimento ti avvertono che il lupo è giunto all'angolo.

Se vuoi farti strada spingendo via le bolle, vai all'**84.**
Se vuoi affrontare il lupo, vai al **245.**
Se decidi di affrontare le bolle a colpi di spada, vai al **218.**

288

Vividi lampi biforcuti di luce verde, e il rombo distante di un tuono, rendono ancora più minaccioso l'aspetto delle torri e delle ripide mura di roccia di Kazan-Oud. Gran parte del tetto e dei torrioni sono in rovina e aprono al cielo i loro tortuosi interni, contribuendo a far sembrare deserta e disabitata l'enorme fortezza.

Mentre ti avvicini alla piccola baia, chiusa da una barriera semicircolare di scogli neri, la tua attenzione è attirata da delle piccole luci rosse che si muovono nell'ombra alla base delle mura della fortezza. Noti una piccola insenatura riparata da alte rocce, che offre un nascondiglio ideale per la tua imbarcazione. Scendi a terra e trascini la barca fin là. Un secondo più tardi uno squittio ti mette in allarme. Un lampo illumina la notte per qualche istante e ti accorgi con raccapriccio di essere circondato da centinaia di piccoli occhi rossi: una marea di topi, piccoli ma affamatissimi si sta avventando su di te, come un fiume in piena.

Il sudore ti cola dalla fronte e il cuore ti batte all'impazzata. Cerchi un modo per sfuggire a quest'orda di temibili roditori.

Se vuoi saltare oltre gli scogli e scappare sulla spiaggia deserta, vai al **336.**
Se vuoi rimettere in acqua la barca e remare velocemente per allontanarti dalla baia, vai al **117.**
Se preferisci restare dove sei ed affrontare la marea di topi, vai al **45.**

289

La luce illumina la fitta oscurità del passaggio. Proprio davanti a te c'è una caverna, dal cui alto soffitto a volta pende un'enorme quantità di stalattiti appuntite che sembrano tante lance di pietra bianca. Con molta cautela entri nella caverna, e ti si accappona la pelle al suono del vento che sibila tra le formazioni rocciose.

Ti fai strada tra un labirinto di gallerie, scivolando su rocce coperte di limo, sbattendo il capo contro soffitti bassissimi, scendendo e salendo scalette sconnesse, scavalcando piccole frane del muro, fino ad arrivare ad una stanza dalle pareti perfettamente lisce, scavate nella dura roccia nera. Da un'arcata alla tua sinistra parte una scala, mentre davanti a te c'è una massiccia porta di pietra.

Se vuoi esaminare la porta di pietra, vai al **274.**

Se vuoi salire le scale, vai al **193.**

290

Lo segui fino in fondo al corridoio delle celle, mentre ancora risuonano le urla rabbiose dei carcerieri di Zahda. Da lì parte una scalinata che scende ad un livello inferiore, però è custodita da un corrucciato Bestione armato di ascia. Raddoppia i punti di Resistenza che fai perdere al tuo avversario in questo combattimento, visto che il Bestione è attaccato anche dal tuo nuovo compagno.

Bestione Carceriere:
Combattività 17 Resistenza 22

Se vinci, vai al **220.**

291

Un terribile gemito scuote le pareti della galleria, quando il tuo colpo stacca un dito dell'enorme mano. Le altre dita si aprono all'istante e lasciano cadere Tavig, sanguinante e malconcio, in una pozza di sangue. Mentre la mano si ritrae nell'oscurità, ti inginocchi al fianco di Tavig e cerchi di aiutarlo come puoi. Le sue ferite sono profonde, è vivo per miracolo.

Se possiedi l'Arte Ramastan della Medicina, vai al **133.**

Se non la possiedi, vai al **125.**

292

L'aria si fa sempre più rara: lentamente, dolorosamente, senti le membra indebolirsi e svieni. È una fortuna che tu abbia perso conoscenza: ti sono risparmiate le atroci pene di una morte per soffocamento.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

293 *(fig. 17)*

Attraversi furtivamente il pavimento sconnesso della Grande Sala con i muscoli e i nervi tesi, pronto a reagire al minimo segnale di pericolo. Il rumore costante dell'acqua e l'ululare della tempesta rendono l'atmosfera di questa desolata stanza ancora più sinistra. Una giungla di rovi si inerpica sulle pareti, attaccandosi ai resti dei quadri e attorcigliandosi sugli arazzi ammuffiti.

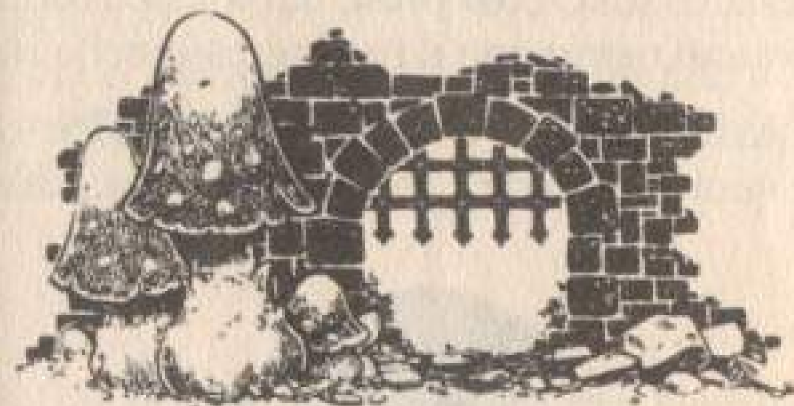
Sopra il camino è appeso un grosso spadone di Anarian, la cui appuntita lama d'acciaio indica una direzione. La segui con lo sguardo e vedi qualcosa disteso nell'ombra del camino. Ti avvicini e scopri che si tratta del cadavere di un uomo.

(fig. 17) Dietro il cadavere c'è un'apertura da cui parte una scala

Dietro di lui si è aperto un pannello nel muro e, sbirciando nella tetra apertura, riesci ad intravedere alcuni gradini che scompaiono inghiottiti dal buio.

Se vuoi perquisire il cadavere, vai al **146**.

Se vuoi esplorare il passaggio segreto, vai all'**11**.



294

Quando riesci a raggiungere la piattaforma di ferro vedi il labirinto sotto di te; sembra l'intricata superficie di un enorme cervello. In ogni stanza ed in ogni cella è rinchiusa qualche diabolica creatura creata dalla perversa immaginazione di Lord Zahda. Un secondo dedalo di passerelle di interconnessione è sospeso sopra il labirinto, sostenuto da gigantesche catene che spariscono nell'oscurità. Ti affretti lungo la pedana metallica, fino ad una scala che scende verso un'arcata oltre il muro di cinta del labirinto. Ci passi sotto e senti squillare un campanello d'allarme: si sono accorti della tua fuga!

Oltre l'arcata inizia un corridoio, che porta ad un bivio con due uscite.

Se vuoi prendere il passaggio alla tua destra, vai al **92.**

Se vuoi andare a sinistra, vai al **20.**

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **330.**

295

Le creature sono così prese dalla discussione che non notano nemmeno il tuo ingresso nella stanza.

Se hai un arco e vuoi usarlo, vai al **276.**

Se vuoi attaccarle con un'altra arma, vai al **31.**



296

Il tuo colpo mortale decapita il Lekor, la cui testa precipita nelle fredde acque nere. Il suo corpo continua però a scuotersi violentemente, e dopo qualche secondo ti senti precipitare; sei trascinato dal peso del corpo del mostro, ancora aggrappato ai tuoi piedi! Dopo brevi istanti tocchi l'acqua del lago e sprofondi come un sasso.

Vai al **158.**

297

Cominci a dare i primi segni di stanchezza (perdi 2 punti di Resistenza). Sai che non resisterai ancora a lungo concentrando le tue capacità psichiche: devi fare qualcosa.

Se possiedi un Seme di Fuoco e vuoi lanciarlo sulla piattaforma, vai al **157.**

Se vuoi avere uno scontro fisico con la mano, vai al **116.**

Se vuoi lanciarti fra le due colonne verdi e scappare nel corridoio cha va in quella direzione, vai al **103.**

298

Dopo qualche centinaio di metri il passaggio svolta improvvisamente a destra. Nella luce fioca riesci ad intravedere un ammasso di grosse bolle, che rimbalzano lentamente su e giù; una lieve brezza le spinge inesorabilmente verso di te.

Se vuoi passare tra le bolle e continuare oltre, vai al **107.**

Se hai una spada e vuoi usarla per farti strada tra le bolle, vai al **151.**

Se decidi di tornare all'incrocio e di prendere la galleria di destra, vai al **322.**

299

Il guerriero si mette in salvo, mentre tu sfoderi la tua arma ed affronti il mostro. "Bravo stupido!" lo senti gridare, mentre il rumore dei suoi passi viene inghiottito dalle tenebre della galleria.

Le creature mostruose si avvicinano, già pregustando il gustoso banchetto. Dalle loro dita raggrinzite spuntano enormi artigli, e gli occhi scintillano selvaggiamente: sono pronti all'attacco.

Dhax:
Combattività 27 Resistenza 35

Alle tue spalle c'è una trappola: non puoi scappare e devi combattere fino alla morte.

Se vinci, vai al **339**.

300

Ti fai largo a fatica su per la scala e corri a perdifiato verso le celle. Dal soffitto continuano a cadere pezzi di roccia e di metallo, mentre ondate continue di esplosioni scuotono le fondamenta del castello. Attraversi il carcere, eliminando dalla tua strada qualsiasi cosa ti impedisca il passaggio, e ti avventi nell'unico corridoio che ancora non è bloccato dai macigni crollati o da qualche voragine.

Sei a metà della ripida scalinata quando senti un terrificante boato, seguito da un forte rumore metallico. Le creature che ti stanno intorno urlano di terrore, ma le loro voci si perdono nel nulla quando l'intera scalinata crolla rumorosamente e precipita in un baratro pieno di lava bollente, centinaia di metri più sotto.

La tua vita finisce tragicamente qui, tra le rovine di Kazan-Oud.

301

Il serpente spalanca le fauci: come enormi spade ricurve, i suoi denti bagnati di veleno luccicano nel fascio di luce che penetra da una grata nel soffitto. Metti mano all'arma, ti appoggi alla parete umida, e aspetti il momento buono per attaccare. Mentre la mostruosa testa si avvicina dondolando, vedi una piccola galleria che parte dalla parete di fronte: prima era nascosta dal corpo del serpente. Ciò ti solleva un po' il morale, ma le possibilità di fuggire da questo incubo sono veramente poche. In ogni caso devi prima combattere contro questa mostruosa creatura.

A meno che tu non possegga l'Arte Ramastan della Medicina, raddoppia tutti i punti di Resistenza che perdi durante l'incontro a causa del morso velenoso del serpente.

Hactaraton Gigante:
Combattività 22 Resistenza 60

Dopo 4 scontri puoi tentare di fuggire sgattaiolando nella galleria al **91**.

Se vinci, vai al **21**.

302

Stai aggirando la piattaforma quando le dita della mano cominciano a muoversi. Si alzano e si abbassano tamburellando a ritmo ossessivo sulla superficie di granito. Il rumore forte e insistente ti fa scoppiare la testa e il dolore aumenta ad ogni battito.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo psichico, vai al **179**.

Se non la possiedi, vai al **53**.

303

Il sentiero semisommerso ti porta fino alla fessura: dall'interno senti provenire uno strano rumore. Improvvisamente dalle acque del lago emerge qualcosa di rotondo e nero, e un orrendo gorgoglio squarcia il silenzio della notte. Lo strano oggetto sta volando verso di te e sei costretto a ripararti nella fessura.

Vai al **16**.

304

I passi si fermano, ma nel silenzio si sente un rumore secco: è lo schiocco di una frusta! Uno squarcio profondo ti segna il viso dalla tempia al mento (perdi 3 punti di Resistenza). Senti la presenza del nemico, ma non riesci a vederlo.

Se vuoi difenderti da questo nemico invisibile. vai al **257**.

Se decidi di metterti a correre nel corridoio. vai al **64**.

Se preferisci rischiare e saltare nel fossato, vai al **275**.

305

Gli arazzi sono tessuti con fili di puro oro ed argento, impreziositi ancora da gemme preziose. Ti sorprende molto la bellezza di questi arazzi: devono valere molte migliaia di corone. Una delle gemme, in particolare, attira la tua attenzione: un grosso Diamante. Non riesci a resistere alla tentazione e lo stacchi dall'arazzo per infilartelo in tasca (segnalo fra gli Oggetti Speciali sul Registro di Guerra). Ora puoi uscire dalla sala.

Vai al **256**.

306

Facendo uso della tua capacità focalizzi l'attenzione sulla placca fissata alle sbarre. Ora tutto ti è chiaro. Devi trovare il numero complessivo dei triangoli rappresentati nella figura, girare il puntale sul numero corrispondente, quindi tirare la leva: la cancellata si aprirà.

Torna all'**11** ed osserva attentamente la figura. Quando credi di aver trovato la risposta, vai al numero corrispondente.

307

Senti che il soffitto nebbioso nasconde un forte campo di energia. Toccare questa barriera di forze magiche, specialmente se sei immerso nell'acqua, ti potrebbe essere fatale.

Se decidi di toccare ugualmente la nebbia, incurante del pericolo, vai al **60**.

Se preferisci immergerti e dare un'occhiata alla statua, vai al **168**.

308

Dopo un paio di metri ti accorgi che sul pavimento è segnato un quadrato irregolare: si tratta di sicuro di una trappola! Ma per un prode guerriero come te è un gioco da ragazzi evitarla senza conseguenze. Un po' più avanti giungi ad una scaletta a chiocciola che porta ad una grotta dalle pareti sconnesse. In cima alla scala partono due gallerie, una verso nord e l'altra verso ovest.

Se vuoi entrare nella galleria a nord, vai al **59**.
Se vuoi entrare in quella ad ovest, vai al **323**.
Se possiedi l'Arte Ramastan della Difesa, vai al **99**.

309

Devi scendere molto lentamente: gran parte della scalinata è stata distrutta dai massi caduti dai bastioni, e il percorso è reso ancor più difficoltoso dalla pioggia di ceneri e lapilli che stanno schizzando dalle cavità sotterranee. Ti ripari come puoi, ma cerchi di non restare fermo a lungo in un posto.

Quando raggiungi la spiaggia i tuoi abiti sono a brandelli, e le suole degli stivali sono quasi fuse. Molte delle creature che popolano Kazan-Oud sono scappate prima di te ed ora affollano la banchina, divorandosi a vicenda in preda al terrore. Sull'acqua del lago galleggiano corpi straziati, e la sabbia si scorge appena sotto un fitto tappeto di cadaveri. Cerchi di tenerti lontano da quell'inferno: restare sulla spiaggia sarebbe un suicidio.

Se decidi di saltare sugli scogli per tuffarti nel lago, vai al **254**.
Se preferisci farti strada fino al molo, vai al **122**.

310

Fissi un'estremità della corda, e con l'altra cerchi di prendere al lazo uno spuntone di roccia al centro della scalinata dissestata. Prendi la mira e lanci. Al secondo tentativo riesci ad infilare la corda intorno alla roccia. Senza perdere tempo attraversi il fossato e dopo pochi minuti sei al sicuro dall'altra parte, poi sali le scale che ancora ti separano dalle mura della fortezza.

Vai al **27**.

311

Riesci a mantenerti in equilibrio e prosegui incurante delle ferite sanguinanti (perdi 2 punti di Resistenza). La frusta schiocca ancora nell'aria, ma ormai sei troppo distante perché possa colpirti.

Vai al **6**.

312

Con un rumore secco il pannello si apre, rivelando una scaletta che scende verso una porta di legno rinforzata da lamine di ferro.

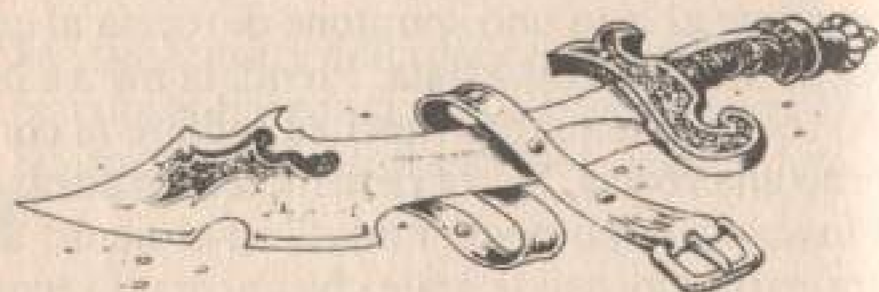
Se vuoi darci un'occhiata, vai al **37**.
Se decidi di non entrare, vai al **102**.

313

La carenza di ossigeno ti fa girare la testa (perdi 3 punti di Resistenza), ma cerchi di ignorare il dolore.

Se i tuoi punti di Resistenza sono almeno 10, vai al **4.**

Se sono 9 o di meno, vai al **263.**



314

Inghiottendo le lacrime, ti concentri per trovare il bersaglio nascosto dalla densa coltre di fumo. Un'ombra sulla tua destra tradisce la presenza di una delle creature. Senza esitazione tiri: un istante più tardi un gemito di dolore e di rabbia conferma il tuo successo: hai fatto centro! L'urlo si dissolve e la creatura cade nel sonno eterno.

Improvvisamente dal fumo emerge una figura che si avventa su di te mordendo e graffiando. Lasci cadere l'arco e sfoderi un'altra arma, appena in tempo per respingere il suo attacco.

Dhax:
Combattività 20 Resistenza 28

Puoi fuggire dal combattimento in qualsiasi momento, correndo verso l'arcata che hai di fronte, al **277.**

Se vinci, vai al **141.**

315 *(fig. 18)*

L'intero corridoio vibra per la violenza delle eruzioni, che rigurgitano dal sottosuolo rocce e blocchi di metallo. Tutt'attorno a te i tirapiedi di Zahda scappano urlando, e le loro grida di panico rendono l'atmosfera ancora più allucinante.

Dalle voragini che si sono aperte nel suolo fuoriescono violenti getti di fuoco e di gas, e tu cerchi disperatamente di fuggire evitando gli ostacoli che ti ostruiscono il cammino. Le mostruose creature del labirinto sono salite tutte a questo livello e si buttano nella mischia in preda al panico, divorando i malcapitati che si trovano sulla loro strada.

Hai fatto qualche centinaio di metri quando finalmente trovi una scalinata che ancora non è crollata. Sali nell'oscurità densa di polvere, e ad ogni passo fiamme scintillanti ti sfiorano le gambe. Sotto di te le urla disperate sono sommerse dal boato del fuoco e delle esplosioni; di sopra il buio più totale.

Stai per svenire dalla fatica quando all'improvviso ti ritrovi nell'accecante luce del giorno, barcolli, stai per cadere, ma appena gli occhi si abituano all'intenso chiarore vedi i bastioni semidistrutti della fortezza e, sotto di te, le acque scintillanti del lago Khor.

Le mura del castello continuano a crollare, scuotendo tutta la superficie dell'isola. Ti butti a perdifiato fuori del cancello principale, mentre dal cielo piombano spaventose saette, attirate dal maligno campo di forza che si sta sprigionando da



(fig. 18) Strane creature fuggono in preda al panico.

Kazan-Oud. Dalla cima di una gradinata in rovina guardi sotto di te la spiaggia.

Se vuoi scendere verso il molo di roccia, vai al **122.**

Se ti dirigi verso la spiaggia, vai al **309.**

Se preferisci tuffarti nelle gelide acque del lago, vai al **254.**

316

Devi combattere contro quattro bestioni armati che ti attaccano contemporaneamente.

Bestioni di Zahda:
Combattività 30 Resistenza 39

Se vinci in un numero di scontri non superiore a 3, vai al **248.**

Se il combattimento dura per più di 3 scontri, vai al **160.**

317

Afferri l'impugnatura della Spada del Sole, sfoderi la lama dorata e mozzi di netto il tentacolo con un colpo ben assestato. Ma invece di sangue, o di qualsiasi altro liquido che doveva scorrere nel corpo di questa orrenda creatura, dalla ferita esce una fiamma scoppiettante. Il cervello non si muove più e giace inerte sulla sabbia, mentre il fuoco divora la sua carne.

Vai al **170.**

318

Il fetido puzzo di cadavere diventa sempre più pungente, e sei costretto a ripararti il volto con il mantello per evitare di vomitare. La galleria gira a destra: noti una piccola porta di ferro nella parete davanti a te, e una stretta scaletta che scende nell'oscurità.

Se vuoi dare un'occhiata alla porta, vai al **262**.
Se decidi di scendere le scale, vai all'**11**.



319

Ti schiacci contro una parete della galleria e aspetti il momento buono per attaccare. Quattro arcigni guerrieri entrano nella sala marciando in fila. Sulle prime li scambi per guerrieri Drakkar, poiché le loro armature e gli elmetti a forma di teschio sono identici a quelli indossati dai diabolici servitori dei Signori delle Tenebre. Ma quando ti lanci all'attacco li vedi da vicino, e capisci che non possono essere creature umane. Dalle enormi spalle cadenti penzolano braccia sproporzionatamente lunghe; le mani pelose e dai lunghi artigli giallastri tengono strette asce e lance di metallo grezzo, e dietro a loro penzolano lunghe code arruffate in cima, simili a quelle dei leoni.

Il tuo primo colpo penetra profondamente nella schiena dell'ultimo guerriero, che crolla a terra urlando come un indemoniato. Gli altri si girano per affrontarti, con una prontezza di riflessi che fa spavento e con le armi alzate, pronte a colpirti. Il capo solleva la visiera dell'elmetto mostrando un orrendo muso da cinghiale, completo di lunghe zanne. Con un rozzo grugnito si avventa su di te, e lo stesso fanno gli altri, circondandoti. Non puoi fuggire e devi combattere fino alla morte.

Bestioni di Zahda:
Combattività 28 Resistenza 35

Se vinci, vai al **56**.

320

Indietreggi fino all'angolo, ma una lastra di pietra sta bloccando l'unica uscita. Non ti resta che affrontare il temibile nemico.

Vai al **126**.

321

Sembra che non succeda nulla: i tasti restano premuti e la porta chiusa. Stai già per andartene dalla stanza del sarcofago, quando con un rumore secco il pannello si apre; dai un'occhiata all'interno e vedi una scalinata, che scende verso una porta di legno massiccio rinforzata da lastre di ferro.

Se vuoi entrare nel sarcofago, vai al **37**.
Se decidi di non entrare, vai al **102**.

322

Avanzi nella galleria per alcuni minuti, fino a giungere ad una svolta a sinistra. Sbirci con circospezione dietro l'angolo, visto che i tuoi istinti ti avvertono della presenza di una potenziale minaccia. Guardando verso il basso vedi un raggio di luce che attraversa il corridoio da una parte all'altra. Questa galleria non sembra per nulla diversa da tutte le altre in cui sei già stato, ma c'è qualcosa che ti mette in guardia: potrebbe esserci una trappola.

Se vuoi scavalcare il raggio di luce e continuare nella galleria, vai all'**88.**

Se decidi di passarci in mezzo, vai al **240.**

323

Avanzi in una rete di corridoi e di stanze vuote; per due volte sei costretto a nasconderti all'apparire inaspettato di drappelli di guerrieri armati. Sulle prime ti sembrano guerrieri Drakkar, diaboliche creature al servizio dei Signori delle Tenebre del regno di Helgedad, ma le loro braccia esageratamente lunghe e le code che penzolano dietro ti dissuadono subito.

Dopo essere sceso per una stretta scalinata, giungi in una stanza piccola, ma sontuosamente arredata: alle pareti sono appesi meravigliosi arazzi, stranamente non intaccati dalla polvere e dalla sporcizia che invade i livelli superiori della fortezza. Probabilmente sei in un vicolo cieco, e stai già per girarti e tornare sui tuoi passi quando noti una piccola porta in un angolo della stanza.

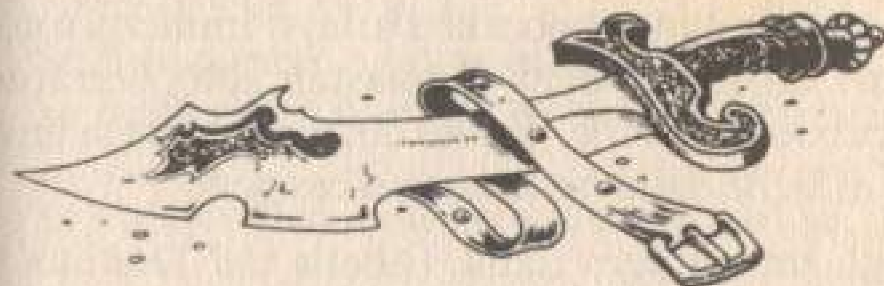
Se vuoi aprirla, vai al **256.**

Se vuoi guardare da vicino gli arazzi, vai al **305.**

324

Il caldo è insopportabile (perdi 4 punti di Resistenza). Per evitare che gli stivali prendano fuoco, e nella speranza di trovare un posto più fresco, ti sforzi di correre più in fretta che puoi in questo tunnel simile ad un forno.

Vai al **24.**



325

Cadi nell'acqua con un tonfo e sprofondi come un sasso. La bocca ti si riempie d'acqua e i muscoli ti si rattrappiscono per il freddo. L'istinto ti dice di metterti a nuotare più in fretta che puoi, ma hai gli arti completamente bloccati da un intrico di lunghe alghe carnivore. In preda alla disperazione, e annaspando per cercare di respirare, provi a liberarti da quella morsa che sta per trascinarti verso il fondo.

Alghe Nere del Lago:
Combattività 10 Resistenza 50

Se sopravvivi, vai al **158.**

326

Riesci a farcela per pochi centimetri. Ancora sconvolto ti rialzi in piedi e prosegui lungo l'oscura galleria. La luce rossa del corridoio in cui sei appena passato riappare di nuovo davanti a te.

Se ora vuoi esplorare questa galleria, vai al **144.**

Se decidi di tornare indietro nella caverna e prendere invece il tunnel che va ad ovest, vai al **323.**

327

Prendi una lunga boccata d'aria, ti immergi e concentri la tua capacità Ramastan sulla serratura, cercando di aprirla. È una dura prova, resa ancor più difficile dalla mancanza d'ossigeno.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai raggiunto il grado di Primate, aggiungi 2 al numero uscito.

Se il totale non supera il 4, vai al **184.**
Se va da 5 in su, vai al **4.**

328

Le creature striscianti riempiono letteralmente lo stretto passaggio, offrendosi così come facili bersagli per le tue frecce. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Guerra con l'arco, aggiungi 3 al numero uscito. Se hai completato il Cerchio del Fuoco, aggiungi ancora 1.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **232.**
Se va da 5 in poi, vai al **67.**

329

Ci pensi per alcuni minuti, interrogando i tuoi naturali istinti Ramas per scoprire quali numeri aprono la cancellata. L'immagine di quattro numeri - tre, nove, tredici e trentatré - ti passa più volte in testa, ma non riesci a capire quale di questi sia quello giusto.

Se vuoi girare il puntale fino al numero tre e poi tirare la leva, vai al **3.**
Se vuoi puntarlo sul nove, vai al **9.**
Se credi che il numero esatto sia il tredici, vai al **13.**
Se vuoi provare con il trentatré, vai al **33.**



330

La tua Arte dell'Interpretazione ti dice che il passaggio a sinistra porta ad una serie di celle, mentre quello a destra conduce alla stanza delle guardie e ad una camera di tortura.

Se decidi di prendere il passaggio a sinistra, vai al **20.**

Se scegli quello a destra, vai al **92.**

331

Per fortuna muori senza soffrire. Appena la bocca del mostro si chiude su di te la sua saliva velenosa ti paralizza, risparmiandoti le sofferenze di una morte così atroce.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

332

Sbuchi all'improvviso e assali le guardie, sbigottite, che ti oppongono una resistenza minima. Due di loro cadono, ma una terza si fa avanti con la spada sguainata. Riesci a colpirla sotto il mento e vedi gli occhi bestiali rivoltarsi nelle orbite, mentre il sangue scorre copioso da sotto l'elmetto. La creatura stramazza al suolo e un quarto suo compagno sparisce nell'oscurità del corridoio, urlando per dare l'allarme.

Se vuoi inseguirlo, vai al **195.**

Se decidi di entrare nella stanza per tentare di scappare nell'altro cunicolo, vai al **69.**

333

Appena infili la chiave senti un formicolio alle dita della mano. Senti un debole rumore, come un soffio di vento, e improvvisamente la chiave ti si sfila di mano (cancella questo Oggetto Speciale dal Registro di Guerra). In silenzio la grande porta si apre su una stanza di pietra completamente vuota. Entri e, mentre la porta si richiude alle tue spalle, noti un serpente inciso sulla parete.

Al centro delle spire squamose è segnato il numero **123**. Segnatelo in margine al Registro di Guerra: potrebbe esserti utile nel corso dell'avventura.

Nella stanza, appese al soffitto, ci sono una Lancia e un'Asta. Entrambe le armi sono in ottime condizioni, nonostante l'aria calda e umida. Dall'altra parte della camera partono due corridoi illuminati da torce: uno va verso nord e l'altro verso est.

Se vuoi entrare nel corridoio che porta a nord, vai al **187.**

Se preferisci entrare in quello che porta ad est, vai al **101.**

Se possiedi l'Arte Ramastan dell'Interpretazione, vai al **139.**

334

"Bene!" tuona la voce di Zahda appena entri nel cunicolo. "Finalmente quei codardi di Elzian hanno mandato un guerriero degno del mio labirinto!"

In quel momento ecco prender forma, davanti ai tuoi occhi, un ritratto di Lord Zahda seduto sul trono dorato; l'oggetto della tua ricerca, la Pietra della Sapienza di Herdos, è sospeso sopra di lui. Quest'immagine rafforza la tua determinazione a sopravvivere a questo dannato labirinto e a fuggi-

re. Se solo riuscissi a trovare la sala del trono, saresti già ad un palmo dalla vittoria.

Continui a camminare nel corridoio, preoccupato per tutti i possibili pericoli a cui stai andando incontro. E proprio mentre ci pensi, ecco un'ombra apparire davanti a te e dileguarsi subito ad una svolta della galleria.

Vai al **100.**

335

Una creatura gobba e deforme, avvolta ed incappucciata in un mantello, si avvicina alla piattaforma su cui ti trovi ammanettato alla parete. Con molta destrezza, probabilmente dettata dall'esperienza, ti toglie di dosso tutte le armi e le consegna ad un nano che la segue da vicino. Questi osserva preoccupato la tua Spada del Sole, e la solleva per mostrarla al suo maestro. Prima ancora che riesca a pronunciare una sola parola si sente un grande boato, ed un lampo di energia dorata si sprigiona dall'impugnatura dell'arma. Urlando dal dolore il nano la lascia cadere e scuote la mano ustionata. Non riesci a trattenere una risata e subito vieni punito per la tua insolenza. La creatura incappucciata ti colpisce con un pugno al viso (perdi 1 punto di Resistenza).

"Portatelo nel labirinto" ordina Lord Zahda, "e lasciatemi qui la spada!"

La Spada del Sole si solleva in aria e vola verso il trono, trasportata da un fascio di luce blu. Mentre ti trascinano verso il labirinto senti risuonare la sadica risata di Lord Zahda, e cominci a disperare per la tua sorte.

Cancella dal Registro di Guerra tutte le Armi e gli Oggetti Speciali che siano anche Armi, ma segnali su un pezzo di carta a parte: potresti ritrovarli nel corso della tua avventura.

Ora vai al **286.**



336

Agli orrendi squittii dei topi si aggiunge un altro spaventoso rumore: gli aguzzi denti dei roditori affondano a centinaia nel legno della tua imbarcazione, squarciandola e divorandola in pochi minuti. Sulle rocce appuntite ti ferisci leggermente le mani e le gambe, ma incurante del dolore prosegui sulla spiaggia. Ti metti a correre, ma la sabbia finissima in cui sprofondi fino alla caviglia rende tutto più difficile. Oltre tutto sei molto stanco!

Ti dai un'occhiata alle spalle e ti accorgi che la marea di ratti sta guadagnando terreno: quegli schifosi animali ti raggiungeranno prima che tu

riesca ad arrivare alla base di Kazan-Oud. Improvvisamente gli squittii cessano, e i topi si fermano ai bordi della spiaggia. I denti aguzzi continuano a falciare l'aria e i loro occhi famelici controllano i tuoi movimenti, ma non si muovono più di un passo.

Ti giri e riprendi a correre, chiedendoti come mai i topi hanno smesso di inseguirti. Meno di dieci metri dopo ti trovi davanti alla terrificante spiegazione della tua domanda.

Vai al **221.**

337

La parete sta scendendo a gran velocità: c'è molto poco spazio per poter ancora passare.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan del Fiuto, puoi aggiungere 3 al numero uscito.

Se il totale va da 0 a 4, vai al **237.**
Se va da 5 in poi, vai al **188.**

338

La tua capacità Ramastan, unita alla Pietra della Sapienza che hai ritrovato, ti avverte che la scala che porta alle celle è crollata. I tuoi sensi ti suggeriscono di restare a questo livello: seguendo il corridoio fino in fondo troverai di certo la strada per tornare in superficie.

Vai al **315.**

339

Dai cadaveri cominciano a salire dei fili di fumo: d'improvviso uno prende fuoco. Con destrezza ti affretti a salire oltre la trappola e ad allontanarti da quel fumo nero. Il fuoco divora in pochi istanti anche gli altri corpi.

Proseguendo nella galleria vedi il guerriero, accovacciato a terra, con le mani appoggiate all'impugnatura della spada. Appena ti vede un sorriso gli illumina il volto: "Sei coraggioso, credimi. Non conosco nessuno capace di tener testa a tre Dhax affamati". E così dicendo si alza in piedi, rimette la spada nel fodero, e ti allunga la mano in segno di amicizia.

Vai al **12.**

340

Gli racconti della tua missione e dell'aiuto che ti hanno dato i Maghi Anziani per permetterti di entrare a Kazan-Oud. Quando gli parli del viaggio a bordo della nave volante di Paido, noti che l'uomo cambia espressione. "Mi chiamo Kasin" dice con un filo di voce. "E Paido è mio fratello".

Il cuore ti si stringe al pensiero dell'orrenda fine a cui è condannato questo sfortunato guerriero. Sai che sta per morire: la cecità è l'ultimo sintomo della takadea, la malattia che sta devastando il suo corpo. "Io non ho più bisogno d'aiuto, purtroppo, ma posso e voglio aiutare te, Maestro Ramas. Ascoltami con attenzione. Alla fine del corridoio c'è una scala che scende verso la sala del

trono di Zahda. All'entrata troverai un arazzo, dietro il quale si nasconde un passaggio segreto che conduce proprio al trono. Sopra di esso è appesa la Pietra della Sapienza che stai cercando, ma fai molta attenzione: Zahda ha accoppiato i suoi poteri a quelli della Pietra della Morte del reame di Naaros, ed è da questo diabolico oggetto che Zahda ricava tutti i suoi poteri. Se vuoi riuscire nella tua impresa devi prima distruggere la gemma nera, altrimenti morirai di sicuro. Purtroppo non ti posso aiutare a fuggire da Kazan-Oud. Io stesso sono stato catturato prima di poter raggiungere la superficie. Ma se riesci a raggiungere la spiaggia, vai verso il vecchio molo di pietra. Là sotto ho nascosto la mia barca".

Ti stringe amichevolmente la mano e il suo volto ora è disteso e rilassato. "Quando tornerai ad Elzian, di' a mio fratello che non sono morto invano. Che il cielo ti benedica, Lupo Solitario".

Delle guardie si stanno avvicinando alla cella: devi andartene! Prima di chiudere la porta prometti a Kasin che il suo coraggio e la sua memoria vivranno per sempre tra i guerrieri della sua stirpe: i Vakeros.

Vai al **142.**

341

Sei completamente inzuppato del sangue del lupo, e l'acre odore ti riempie le narici. Con la spada insanguinata ancora in mano, osservi la carcassa dell'animale, e rabbrividisci al solo pensiero di quanto sei stato vicino alla morte. Per qualche istante la luce fioca si fa più intensa, e senti in lontananza una sarcastica risata. Poi torna il silenzio e il buio si fa ancora più fitto.

Vai al **298.**

342 *(fig. 19)*

La sfera si ferma a mezz'aria a meno di dieci metri da te. Assomiglia ad un enorme e nero cervello umano bitorzoluto. Senti un debole fischio che si fa sempre più intenso ed acuto, fino a farti quasi scoppiare i timpani; ti tremano le mani e l'arma ti cade a terra. Una fessura si apre al centro della sfera: è un'enorme, carnosa bocca il cui labbro superiore sporge in fuori. Dall'interno spunta un lungo tentacolo carnoso che sibila nell'aria dirigendosi verso la tua gola.

Se possiedi l'Arte Ramastan dello Scudo psichico, vai al **217.**

Se possiedi l'Arte Ramastan del Controllo Animale, vai al **35.**

Se non possiedi nessuna di queste Arti, vai al **143.**

343

La stanza è molto ben illuminata da una fila di torce appese alle pareti, e non ci sono molti mobili dietro cui ti possa nascondere. Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se possiedi l'Arte Ramastan della Sparizione, aggiungi 3 al numero uscito.


(fig. 19) Sembra un enorme cervello.

Se il totale non supera il 7, vai al **69**.
Se va da 8 in poi, vai al **197**.

344

Con la mano tocchi qualcosa di invisibile proprio al margine del precipizio: è un ponte! Si tratta in realtà di un'asse di legno, che oltre tutto sembra molto stretta e sottile. Improvvisamente i passi si fermano. Senti un rumore secco, come lo schioccare di una frusta: sul dorso della tua mano si apre una profonda ferita (perdi 2 punti di Resistenza). Senti la presenza del nemico, ma non riesci a vederlo.

Se vuoi attraversare il ponte invisibile, vai al **166**.

Se vuoi combattere contro questo nemico invisibile, vai al **257**.

345

Il guerriero non prova neanche a parare il tuo attacco, e il colpo gli penetra profondamente nel petto. Ti guarda impietrito, mentre con le mani si tocca la ferita, poi cade pesantemente in ginocchio. "Perché?" riesce a dire con un filo di voce prima di stramazzare al suolo.

Le creature sghignazzano orrendamente e si avvicinano a te a grandi passi.

Se vuoi affrontarle, vai al **249**.

Se decidi di scappare oltre l'arcata che ti sta di fronte, vai al **241**.

346

Preso dalla disperazione batti con la punta della spada sulle pareti, sperando di scoprire qualche cavità da dove provare a scappare. Non trovi niente, ma ti accorgi che sul soffitto c'è una botola sigillata rozzamente con dei mattoni: una debole luce, che filtra da una fessura, ti ridà speranza.

Con alcuni colpi ben assestati riesci a togliere i mattoni: senza perdere tempo esci dal buco e riemergi in una sala che puzza di polvere e di terra bagnata. Due file di grosse colonne di pietra sostengono il soffitto, e al centro della stanza è appoggiato un enorme sarcofago di granito. Da una galleria alla tua destra senti arrivare un rumore di ferraglia e di passi.

Se vuoi nasconderti dietro una colonna, vai al **110.**

Se vuoi uscire da una galleria alla tua sinistra, vai al **201.**

Se preferisci tendere un'imboscata a chiunque si stia avvicinando alla sala, vai al **319.**

347

Ti metti il fischietto in bocca e soffi. Immediatamente la viscida creatura si solleva su due zampe, infastidita dagli ultrasuoni che le stanno distruggendo il sistema nervoso.

La nebbia inghiotte la sua testa e subito si sente un mostruoso scricchiolio, mentre un lampo di luce blu circonda il suo corpo e la stritola: il corridoio si riempie del puzzo di carne bruciata. La creatura si dimena selvaggiamente per un po', fino a scomparire nella nebbia. Ora tutto si è fatto tranquillo: regna il silenzio, la nebbia si è diradata, e nell'oscurità che ti circonda vedi sopra di te una passerella ed una piattaforma.

Se vuoi montare sul cadavere del verme e salire sulla piattaforma, vai al **294.**

Se preferisci continuare nel corridoio, vai al **46.**

348

Dopo un po' giungi ad un'altra scaletta. Questa è intatta, e scende verso l'entrata di una caverna nella parete di roccia. Non puoi più proseguire sulla spiaggia, perché una prominenza del muro ostruisce il passaggio. Per di più l'acqua si fa sempre più agitata, e hai bisogno di trovare un riparo prima che si scateni il temporale.

Quando sei giunto alla caverna ha già iniziato a piovere. L'acqua ti sferza con violenza, e la terra trema ad ogni tuono. Il debole riflesso verde dello scudo è l'unica sorgente di luce, e ne approfitti per entrare nella caverna. Subito le tenebre ti inghiottono e devi proseguire a tentoni.

Se possiedi una Sfera di Fuoco di Kaltenland, una Lanterna o una Torcia e un Acciarino, vai al **49.**

Se non possiedi neanche uno di questi oggetti, vai al **277.**

349

Appena fai un passo nel corridoio rosso, l'arcata diventa opaca. Cerchi di tornare indietro, ma una barriera bianca come il latte non ti lascia passare. Ora vedi di nuovo il teschio, che ti lancia un truce messaggio:

"Il sentiero che hai scelto porta nel cuore del labirinto, e sarai condannato a finire lì i tuoi giorni".

E purtroppo questa profezia si avvererà: ti sei inoltrato troppo in profondità nel castello di Zahda, e ora l'uscita ti è preclusa per sempre. Forse ti interessa sapere che sei riuscito a sopravvivere nel labirinto per tre settimane; il che ti ha fatto guadagnare il rispetto di Zahda, ma non lo ha persuaso a lasciarti in vita.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

350 *(fig. 20)*

Appena oltrepassi lo scudo di luce una flottiglia di pescherecci e di navi mercantili ti accoglie, tributandoti gli onori di un eroe. Un'ora fa, vedendo l'eruzione a Kazan-Oud, tutte le barche di Herdos sono salpate per venirti incontro, perché quell'enorme esplosione segnava la fine dell'incubo che ha attanagliato la regione di Dessi per centinaia d'anni. Ora la popolazione applaude il valoroso guerriero di Sommerlund che l'ha liberata dalla diabolica minaccia. Vieni sollevato a bordo della caravella di Lord Ardan, mentre la fanfara delle sue guardie Vakeros intona un inno di gioia.

"Saremo per sempre tuoi debitori, Lupo Solitario" ti dice Lord Ardan, stringendoti calorosamente la mano in segno di gratitudine e di amicizia. "Sei riuscito a fare ciò che noi credevamo impossibile, e sei vivo per raccontarci come hai fatto. Il tuo coraggio sarà d'esempio per noi tutti". Le sue parole sono soffocate dagli applausi e dalle grida festose del popolo. Poi ti chiede della tua ricerca, e quando tiri fuori di tasca la Pietra della Sapienza di Herdos i suoi occhi s'illuminano di stupore.

Il vecchio china la testa e dice solennemente: "Mio Signore, hai varcato la soglia della gloria e della grandezza. I Maghi Anziani conoscevano il tuo destino, poiché la tua venuta era attesa da molte migliaia di anni. La nostra sopravvivenza dipendeva dal successo della tua missione. È venuto il momento che tu conosca la nostra saggezza, Lupo Solitario, perché nelle nostre vene scorre lo stesso sangue e i nostri destini sono legati strettamente. Noi ti addestreremo per la tua prossima impresa. La prossima Pietra della Sapienza che devi cercare si trova nella terra che un tempo fu la nostra patria, nel tempio che fu il nostro più sacro luogo di culto, nella stanza dove per la prima volta ci è apparso il nostro maestro".

Sei riuscito a portare a termine quest'impresa, e la forza e la saggezza della Pietra di Herdos fanno ora parte di te. Ma hai ancora molto da imparare; i Maghi Anziani ti prepareranno per la più difficile sfida che tu abbia mai tentato, una missione che ti porterà tra le ostili paludi del Danarg, dove do-



(fig. 20) «Saremo sempre in debito con te, Lupo Solitario...»

minano indisturbate le diaboliche creature di Agarash il Dannato.

Se hai il coraggio di un vero Maestro Ramas, i segreti dei Maghi Anziani e le insidie del Danarg ti aspettano nella *Giungla degli Orrori*.

ANNOTAZIONI

ANNOTAZIONI

TABELLA DEL DESTINO

4	6	5	2	8	6	4	0	7	2
5	3	9	8	8	0	4	7	7	5
2	0	5	6	6	9	6	3	6	7
2	2	4	8	8	6	6	9	8	2
4	5	9	0	7	4	8	4	4	0
4	8	2	2	8	7	3	9	5	2
9	4	5	7	7	1	3	8	2	0
6	9	3	5	6	1	8	4	3	0
3	9	6	6	6	1	8	8	1	2
8	6	4	6	0	5	5	0	1	8

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramastan.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Così ottieni il Rapporto di Forza.
3. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino («N» indica i punti di Resistenza persi dal nemico, «LS» quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3., finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio complessivo tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del destino	-11 o meno	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più	
1	N -0	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -8	N -8	N -9	1
	LS M	LS M	LS -8	LS -6	LS -6	LS -5	LS -5	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3	LS -3	
2	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -9	N -9	N -10	2
	LS M	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3	LS -3	LS -3	LS -2	
3	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -10	N -10	N -11	3
	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	
4	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -11	N -11	N -12	4
	LS -8	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	
5	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -12	N -12	N -14	5
	LS -7	LS -6	LS -5	LS -4	LS -4	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -1	
6	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -14	N -14	N -16	6
	LS -6	LS -6	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2	LS -2	LS -2	LS -2	LS -1	LS -1	LS -1	LS -1	
7	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -16	N -16	N -18	7
	LS -5	LS -5	LS -4	LS -3	LS -2	LS -2	LS -1	LS -1	LS -1	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	
8	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -18	N -18	N M	8
	LS -4	LS -4	LS -3	LS -2	LS -1	LS -1	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	
9	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N M	N M	N M	9
	LS -3	LS -3	LS -2	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	
0	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	N M	0
	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	LS -0	

N = NEMICO LS = LUPO SOLITARIO M = MORTO





lupo
solitario

IL CASTELLO DELLA MORTE

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
Una fortezza diroccata su di un'isola in mezzo a un lago: ecco dove è nascosta la seconda Pietra della Sapienza, una delle sette formazioni cristalline in cui è racchiusa la saggezza del Ramastan. Dovrai penetrare in un labirinto di gallerie popolate da esseri mostruosi. Dovrai fare appello alle prodigiose capacità apprese sul Libro del Ramastan. Dietro ogni pagina può celarsi un agguato mortale, ad ogni passo metti in gioco la tua vita e il successo della tua missione.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario . . .

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-159-9

L. 8.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu